

Svet

3/96

KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA

TEMA BROJA

Tekst-procesori

SEYBOLD, Boston

Bitka

za Internet

TEST RUN

Klik & Play

CyberCom,

PC-VASIK...

Igre za Sega

Mega Drive 2



100 DEN, 200 ST, 0.00 DEN
50 ST, 0.00 DEN, 00 000

Biosfera

Computers

Makedonska 22, 6. sprat, tel/fax: 3229-109, 3248-208, 3224-378



UŽ 24 MESECA GARANCIJE!!!

STANDARDNE I NESTANDARDNE KONFIGURACIJE PC RACUNARA,
LASERSKI, INK-JETI, MATRIČNI STAMPAČI, SKENERI, MODEMI, BREZNE KARTICE, TOČERCI, FLOPI I DISKETE...

Uvraj najbolje cene i usluge u našem ART Studio-u, posebno za naše PENTIUM 50MHz / 640Kb RAM / 1GB + 1GB HDD konfiguracije.

Xerox DocuPrint 4517mp

Kancelarijski štampači u velikim firmama izloženi su svakodnevnom napomom višecrasovnom radu. U tim uslovima obični laserški i matični štampači ne bi preživeli ni mesec dana.

"Xeroxov" DocuPrint upravo je predstavnik pouzdanih heavy-duty kancelarijskih laserskih štampača. DocuPrint 4517mp podneća bez kvirnova i težak kancelarijski rad od 50 000 stranica mesečno, što je oko 300 odštampanih stranica svakog radnog sata. Krase ga i uzetina brzina štampe od 17 stranica u minutu, rezolucija od 600 x 600 tačaka po inču i najveća rezolucija od 1200 x 600 dpi, koja se postiče korišćenjem tzv. TrueRes tehnika za poboljšanje rezolucija. Štampač dolazi sa 2 MB memorije (SIMM-ovima proširivo do 64 MB) i dvosmernim paralelnim portom. Postoje i dodaci u vidu priključka za mrežu, podrška za PostScript Level 2 jezik, kao i višestruki dek sa 10 kaseti za ubacivanje papira i prijem odštampanih strana, prikazan na slici. (na)



Genius EasyScroll

Ovaj novi "glodac" iz poznate familije sa sobom donosi, pored standardnih opcija, i novu opciju, jednostavnu do genijalnosti, ali neverovatno korisnu. Kao što se vidi na slici, srednji taster je nešto kraći, a pored njega je mali valjak

čijm se pomeranjem skroluje trenutni dokument. Koliko je ovo korisno znaju prvenstveno korisnici CAD i grafičkih aplikacija, ali i ostalima će sigurno ubrzati rad. Pored toga, tu je i poseban taster namenjen palcu desne ruke koji zamenjuje klasičnu "Alt-Esc" kombinaciju kojom se menja aktivan prozor. (sp)

The Martial Arts Explorer

Ovaj CD-ROM namenjen je prvenstveno zagnupljenim zapadnacima koji smatraju da se sve borišne veštine mogu opisati rečju "kung-fu" i da od Brus Lija nema visoki stručnjak za to. Na CD-u se nalaze opširni podaci o raznim spornim boriškim veština, a tu su i video snimci kojima korisnik može pogledati "scenu" tehniku rada nogama u aikidou ili tehniku borbe mačom u kendou. Pored toga, tu je i dnevnik čoveka po imenu Tanasaku koji je, putujući po Japanu, sretao razne majstore boriških veština i iz razgovora sa njima sakupio mnoštvo saznanja kako o samoj borbi, tako i o filozofiji, kulturi i umetnosti koji su neraskidivo vezani za njom. Ukoliko ste ljubitelj takvih stvari, ovaj disk vam može biti od višestruke koristi. (sp)



F60 Movie Line



Nemačka firma "Fast Multimedia" je svim ljubiteljima digitalnog videa i tehničarima koji bi želeli da se pokažu i kao video producenti, pripremila prijatno iznenađenje. F60 Movie Line je kartica koja za prihvatljivu svotu novca (349 GBP) olava svet digitalnog videa. Ova ISA kartica omogućava mešanje video efekata, titlova, grafika i animacija, sa izlazom na video traku. (na)

Novi TOPFLY monitori



Kad je nešto popularan tajvanski proizvođač monitora izbacio je na tržište nove modele koji će ubrzo stići i na naše tržište. Posebno su impresivni modeli od 17, 20 i 21 inča. U monitorima su kvalitetne katodne cevi sa jakim ekranom, a svi prikazuju rezolucije do 1600 x 1280 bez pretilosti monitora. Kod modela od 17 inča moguće je naknadno ugraditi "zeleni" kanal za štednju struje, dok druga dva modela to poseduju u osnovnoj varijanti. Monitori prihvataju sve tipove VGA kartica, a rade i sa Macintosh računarima. (sp)

Wonder Cruiser i Wonder Tools

Američki gigant "Compaq" produžio je saradnju sa firmom "Fisher-Price" u proizvodnji računara za decu. Dva nova proizvoda namenjena su deci uzrasta od tri do sedam godina.

Wonder Cruiser je igračka konzola sa "radio telefonom", džojstikom, pilotikom upravljačem i ručicom za "gas". Uz prikladan softver na CD-ROM-u, za koji je zadužen "Compaq", upotreba PC-a je laka i zabavna, a dečji svet mašte, povodnih i svemirskih avantura, dostupan kao nikada pre (ako se uzme cena od 150 USD).

Drugi plod zajedničke saradnje predstavlja Wonder Tools tastatura sa velikim tasterima, posebnim funkcijskim dugmičima i mišom kojim se upravlja jednim prstom. Podržano je skidanje slika sa ekrana pratećom sa jednim velikim taster, kao i vraćanje u glavni meni pritiskom na posebno dugme. Tastatura se može priključiti na bilo koji standardni PC, a košta 130 USD. (na)



Broj 138, mart 1996
Cena 10 dinara

Glasni odgovorni urednik
Zoran Miodomski
Urednik
Hedži Dragan Anić
Izdavač NP „KOMPJUTER“ d.o.o.
11000 Beograd, Maleskovačka 29
Štampano grafiko preduzeće
„Štampanje Pionira“
Preprodavac Kompanije „Pionira“
Tomica Raičević, v.d.

Urednici: **Marko Kosteljum**
Thomir Stančević
Vojislav Gasić
Nenad Vasović
Erin Smajić
Urednici rubrika
Gradimir Joksimović
Goran Kramanović
Slobodan Maceđonić
Vojislav Mihailović

Urednik grafikona oprema
Rina Marjanović
Branislava Raić

Marketing sekretar redakcije
Natalija Ušković

Rubrike
Predrag Mišević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabic (Svizzera)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni savetnici
Aleksandar Veličković, **Bozidar Vučković**,
Dušan Džiganc, **Branko Jakić**, **Renja**
Jović, **Dražen Kostović**, **Davorin Lanić**,
Nebojša Lazić, **Marko Miličević**,
Josko Mokić, **Ivan Čorović**, **Vladimir**
Čović, **Slobodan Popović**, **Momir**
Radčić, **Sami Roć**, **Duško Šević**, **Nikola**
Stojanović, **Aleksandar Stanić**,
Dušan Stojčević, **Branislav Tomić**
Tirnišću savetnici
Srdan Baković, **Dejan Filipović**

Telefon: redakcija

011/ 392 0552 (direktno)
392 4191, lokal 369
Fax: 392 0552

885 392 9148 (14400 bps, V49bcs)
(Št. Op. Vojislav Mihailović)

Preplaćiva za našu zemlju: mesečno
27,00 din, šestomesečno 54,00 din
Uplatiti bez utiska na žiro račun broj
40601-603-3-49104, uz obavezni
natpis: N.P. „Pionira“, preplaćiva na list
„Svet kompjutera“ Posloje Uplatnicu i
ovu adresu.

Preplaćiva za inostranstvo
pokupodina: **80 DEM**

ili protivvrednost ostalih valuta
pokupodina: **evancom**
II grupa - Evropa **36 DEM**
III grupa - Srednji tok **37 DEM**
IV grupa - Afrika-Azija **39 DEM**
V grupa - Amerika-Kanada **41 DEM**
VI grupa - Daleki istok **49 DEM**
VII grupa - Južna Amerika **45 DEM**
VIII grupa - Australija **46 DEM**

ili protivvrednost ostalih valuta.
Uplatiti se može preko Deutsche Bank AG
Frankfurt/M na račun: Komercijalne banke
AD, Beograd broj 93596611. I protiv-
vrednost: valuta USD i DEM u korist
N.P. „Pionira“ - Beograd, odevni račun
broj: 70400-603-9786 koj se vodi kod
Komercijalne banke AD, Beograd. Kod
uplatitelja obavezno navesti: Sveta plaćar-
nja - Preplaćiva na list: „Svet kompjutera“
Kopiju uplate obavezno poslati na ili
na preuzimanje: **na broj +381 11 392**
8776 ili na adresu: „Pionira“ preplaćiva
Št. Novembra 24 11000 Beograd
rukopis, crteži i fotografije na
vraćamo

Chinon ES-3000 i Epson PhotoPC

Digitalne kamere namenjene široj potrošačkoj publici postaju velika atrakcija na kompjuterskim i elektronskim sajmovima na Zapadu. Pre samo nekoliko meseci, na poznatom sajmu „Consumer Electronic Show“ dominirali su „Casio“ i „Apple“ sa svojim digitalnim kamerama QV-10 i QuickTake. Sada je uoklebe se „Kodak“, „Chinon“ i „Epson“, a uključuje se i „Jodak“.

ES-3000 je „Chinonova“ digitalna foto-kamera sa biclom, koja po većini više ide na omerni kamikorder. Kapacitet kamere je 50 digitalnih slika koje ES-3000 skladišti u sopstvenoj memoriji, da bi ih potom prebacio na PC.



Photo PC je „Epsonova“ verzija iste stvar, sa 1 MB interne memorije koja je u stanju da primi 32 digitalne fotografije standarda veličine, odnosno 16 slika visoke rezolucije. Proširena verzija omogućava sileđiljenje potencijalnih 160, odnosno 80 digitalnih foto.

Cene ovih kamera kreću se od 500 USD do 749 GBP, sa tendencijom pojeftinjenja ispod 500 DEM (na).

**Novi vrek nas košta
500 milijardi**

Vrhovneštje godišnje je sve bliža, najvećeg sada treba da se osmišli na onaj trenutak kada nam dvovalentni otkriva taj godinu (napomena: 907) neće više biti dovoljno. Ta naličiglad malih neugodnosti zahlevalice prepravku mnogih programa, a naličiglad nedostatak pametnijeg posla izračunava da će prelazak na četvorocifrene godine koštati ukupno (ilo-industrijsko) ilo privredne konariti 500 milijardi dolara, (dtk)

**Povratak
televizoru**

Japanskoj firmi „Sony“ tako dobro ide sa PlayStation konzolama, da su najavili konzolu koja omogućuje pristup Internetu, ima minimalni hard disk za potrebne programe i treba da se pojavi do kraja godine. Pojavne se cena od oko 400 USD. (dtk)

**Boza - prvi virus
za Windows 95**

Od 10 miliona korisnika Windowsa 95, milion ih ima australijsku virus „Boza“! Kada se aktivira, prvi virus za 95. blokira sve funkcije, a na ekranu se ispisuje: „The taste of fame just got tastier! VLAD Australia does it again with the world's first Win95 virus“. **Bill Gejts** ponovo optužuje da se virus nalazi u nekim „Microsoftovim“ proizvodima, mada pariski „Le Monde“ navodi da im je tu informaciju potvrdio jedan od izvršnih direktora iz „Microsofta“. U toku je uzrada antivirusnog programa za „Bozu“. (dtk)

Wacom UltraPad A5 serijska tabla

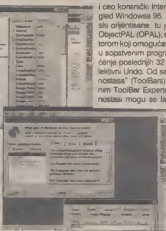


Wacom je poznat po svojim grafikom, CAD i dizajnerskim tablama koje su postale deo tehotno standard kvaliteta. Iz serijale Ultra zamisljiva je nova tabla UltraPad A5 Serial Tablet. Našto više od podloge za miša, ova tabla formata A4 (dimenzija 330 x 156 mm, debljine 3 mm i težine 900 grama) sa standardnom UltraPen olovkom koja sa druge strane ima i UltraPen Eraser, za brisanje. Kao i kod drugih „Wacomovih“ modela, podloga je osesitija na pritisak olovka, precizno detektuje kretanje olovka i na visiri od 5 mm od podloge, uz apolutno pozicioniranje, kao na ekranu. Na vrhu table se nalaze meniji linija sa 16 programabilnih funkcijskih polja. Tabla ne zahteva nikakav dodatni hardver, jer se priključuje na serijski port. (na)

Informacije za rubriku „Hard/Soft scene“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. Objavljeni podaci najdelje nisu pred našeg stvaranja. Strojno nisu prevedeni adresa i telefon za dodatne informacije, znači da njima ne raspisujemo. Sadržajimo smo da objavimo informacije i o vremenim proizvodima. Podržite nam kompletno podatke: (stavite informacije, kao i uvek prosto) i adresa, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacije. Neka adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scene, Maleskovačka 31, Beograd.

Paradox 7 za Windows 95 i Windows NT

Nova verzija popularnog alata za razvoj baza podataka u svom novom obliku donosi mnoga poboljšanja, od kojih su najznačajnije: elastičnije formate same baze, prvobitni korisnički interfejs zasnovan na informacijama organizovanim u obliku stabla i robusnije rutine. Poboljšana je i podrška za SQL (ANSI SQL 92), pa je pesanje ovakvih klijent- aplikacija uz pomoć Paradoxa sada daleko jednostavnije. Tu su i „Experts“ (analogni Wizardima iz „Microsoftovih“ programa) koji pomažu korisniku da brzo i lako kreira bazu podataka potrebnog formata, kao i da uvozi tabele, grafike, štampe cirkulara pisma itd. Naravno, podržana su duga imena fajlova, a



i ceo korisnički interfejs se uklapa u izgled Windowsa 95. Za one programerski orijentisane, tu je programski jezik ObjectPAL (OPAL), sa poboljšanim editorom koji omogućava lakše snalaženje u sopstvenim programima, kao i pamćenje poslednjih 32 000 operacija i selektivni Undo. Od sada je i izrada „konostasa“ (ToolBars) olakšana specijalnim ToolBar Expertom, a dobijeni ikonosasi mogu se lako kontrolisati pomoću OPAL-a. Novo stablo objekata zove se Object Explorer jer podseća na Windows Explorer, a i način rada je veoma sličan. Paradox 7 zauzima oko 20 MB na disku i zahteva mašinu se najmanje 8 MB RAM-a. (sp)

Multimedijalno kućiče

U potpunoj pomami da se od mašine koja je do pre pet godina umela da kaže samo „bip“ napravi univerzalna multimedijalna platforma, došlo je vreme da se svi grafički, zvučni i još ko zna kakvi dodaci propisno upakuju. Kućiče koja vidite na slici ima dva mikrofonika ulaza, jedan ulaz za situatike, dva zvučnika od po 6 vat, potencijometre za kontrolu jačine i boje zvuka i sve ostalo što jedno „normalno“ kućiče mora da ima, uz ukupnu masu od 8 kg. Čuli smo čak da će se ovako nešto uskoro pojaviti i kod nas, pa ako želite da vam se računar ne razlikuje previše od muzičkog stuba, evo idejne prike. (sp)



AGA-Upgrade board za A3000

Početakom 1996. na susedskom tržištu se pojavila kartica za nadogradnju Amiga 3000 omogućavajući pentosom vlasnicima svih modela nad AA (Advanced Amiga) čipovima. Za ugradnju je potrebno skinuti sa motherboarda Agnus, Decoder, 2x Pal i auo-chip-RAM čipove (javile su spor za rad sa novom konfiguracijom mašine). Na njihovo mesto postaviti karticu. Priključenje monitora obezbeđuje je vezom izravnu na vog 23-pinskih i RGB port. Za sve korisne informacije možete se obratiti svim lokalnim, na broj 1619-123807 ili na E mail: john@svetigara.se (bb)

Skener i tastaturi

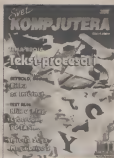
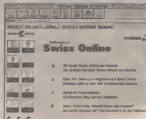
U novom modelu Presario 7226 (Sanyo) je predstavio tastaturu i braugradni skenerom. On ima šest sekundi skener memorije stranica A4 i 1000. Skener nema posebnu klopnicu, već se vezuje zajedno sa tastaturom. Očekuje se da ovog meseca počne i zasebna prodaja ove tastature. (dk)

Kinezi cenzurišu internet

Kineska vlada je pre nekoliko nedelja zabranila svo kineske priključku na Internet. Situacija se verovatno neće menjati sve dok se ne donesu novi zakoni koji će držati deti pravo da spreči širenje „štetnih informacija“. (dk)

Swiss Online ide na Internet

Svajcarski Videotext koji je prošle godine privatizovan, prelazi sa zastarelog CEPT standarda na HTML (Hyper Text Markup language) i prelazi na Internet. Za sada se korisnicima nuditi pristup na Internet kao dodatna usluga, dok se kompletan prelazak na HTML standard očekuje u roku od dve godine. Postoje dogovori za one koji ne žele nudi ti prodaju preko Swiss Onlinea i to da usluge mogu naplativati bez problema. Po čemu će TE CHF moguće je porud Videotext korisiti i Internet dva sata mesečno i staviti dodatni sat stajje 8 CHF. Swiss Online novim korisnicima stavlja na raspolaganje kompletan softver i to besplatno. (mb)



U OVOM BROJU

TEMA BROJA	
TEKST-PROCESSOR	
Istorijat	16
Word 5.0	18
WordPerfect 6.0 for DOS	19
Ami Pro 3.1 & Word Pro 96	20
WordPerfect 6.1 for Windows	22
ProWrite 3.2.2	23
Final Writer 4 & Personal Write 4.1	24
Atari piteke srecem	25
CEDEKA	
History Of The World	10
Le Louvre	10
Multimedia Exotic Pets	11
Compton's 1995 Interactive Encyclopedia	11
NA UGLJIMA	
SEYBOLD, Boston: Bitka za Internet	14
Tribina Društva za informatiku: O cirilici 1001. put	34
ElectroNova '96.	34
KOMUNIKACIJE	
ISDN (Integrated Services Digital Network)	13
RCUB i „Telefonja“: Internet u našoj avijii	34
BBS „Politika“: NO CARRIER	35
TEST DRIVE	
Intel Zappa	26
IBM Personal Computer 330 - P75	26
miro DC80 PCI	28
IBM Thinkpad 300	29
Hitachi CDR-7730	29
TEST RUN	
Chem Window	30
GenPex	30
CyberCom	31
Klik & Play	32
Amiga	
A Backup 5.10	33
PC-TASK 3.10	33
Prop3D	33
I/O PORT	36
SVET IGARA	67

VLB486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER VLB IDE
 VIDEO VLB SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

66MHz **1700**

PCI486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

100MHz **1800**

PCI586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

100MHz **2400**

PCI586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

150MHz **2900**

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

DISKOV	HARD DISK IDE 1.1Gb	430
	HARD DISK SCSI 2.1Gb / 4.3Gb 9mm	1360 / 2160
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	80 / 60
	CD 4xSPEED IDE / 6xSPEED	200 / 380
	CD RECORDER 4xSPEED YAMAHA SCSI	3800

KARTICE	16 bit IDE / VLB, PCI IDE	25 / 30
	PCI SCSI ADAPTEC	500
	ETHERNET NE2000 / PCI NE32	70 / 100
	INT. FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNPS	160
	SOUND BLASTER 16bit STEREO	100
	AKTIVNI ZVUČNICI 60W / 120W	60 / 120

Distributer **Genius** proizvoda

SVGA	SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR, LOW RAD.	220 / 490
	SVGA 15" 1280x1024 KOLOR, LOW RAD. F.S.	730
	SVGA 17" 1280x1024 KOLOR, LOW RAD. F.S.	1650
	SVGA 21" 1600x1280 TOPFLY LOW RAD. F.S.	3900
	32bit VLB 1Mb	120
	64bit PCI 1Mb / S3 TRIO 64, 868 - 2Mb	130 / 280
	VIDEO BLASTER MPEG, 1Mb	550

PLOČE	386 DX-40MHz, 128Kb	150
	VLB 486 DX2-66MHz, 256Kb	280
	PCI 486 DX4-100MHz, 256Kb, EIDE + I/O	380
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 100MHz, 256Kb, EIDE + I/O	800
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 150MHz, 256Kb, EIDE + I/O	1300

Garancija dve godine

ŠTAMPAČI	LASER HP 5L / 5P 600x600	1150 / 2050
	LASER HP 4+ 600x600	320
	A4 EPSON STYLUS 820 / STYLUS COLOR	530 / 950
	A3 EPSON STYLUS COLOR XL PRO	2650
	A4 EPSON LX-300 / LQ-100 / LQ-570 - 24 PINA	350 / 380 / 780
	A3 EPSON FX-1170 / LQ-1070 - 24 PINA	950 / 1050

Devet godina sa vama

RAZNO	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 8Mb	170 / 350
	MEMORIJE 64bit SIMM 16Mb	670
	MINI TOWER 200W TASTATURA YU/US	90 / 50
	GRAFIČKI TABLET GENIUS 12x12 / 12x18	490 / 600
	MIŠ GENIUS MIŠ BEŽIČNI	38 / 120
	SKENER GENIUS 800dpi MONO / COLOR	180 / 390
	SKENER GENIUS A4 COLOR PAGE II, 2400dpi	1950

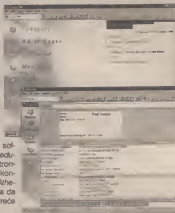
Kosovska 32/1, 11000 Beograd
 Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

Microsoft Nashville (Windows 96 beta)

Konačno su dostupne prve kopije "Microsoftovog" projekta Nashville, u javnosti krštenog kao Windows 96. Za one koji su se na COMDEX-u upoznali sa vizijom Bila Gejtsa kako će izgledati Office budućnosti sigurno su se uplitali da će tek što su se naučili na Windows 95, morati ponovo da se navikavaju na novi korisnički interfejs. Od svega toga za sada nema ništa. Na prvi pogled ništa se ne razlikuje od Windowsa 95.

Novu su dve ikone na desktopu. Jedno je MS Internet Explorer koji je sada sastavni deo Windowsa, a drugo je jedini pravi novitet pod imenom Athena. Radi se o takozvanom PIM (Personal Information Manager) softveru koji objedinjuje funkcije programa Schedule+ i Exchange. Program šalje i prima elektronsku poštu, upravlja terminima i projektima i kontroliše adresar iz Exchangea. Moguće je da je Athena klijent za MS Exchange Server koji treba da se pojavi na proljeće i sa kojim "Microsoft" kreće u borbu protiv Lotus Notesa.

Dalji noviteti su uglavnom kozmetičke prirode a su nove verzije pojedinih drajvera. Naprimera, da bi se aktivirao jedan folder ikona ili fajl nije potrebno kliknuti na njega, već samo mišem preko njega. Isto tako, meniji su animirani i ne otvaraju se odjednom nego se spuštaju kao roletna. U Windows 96 ugrađeni je i Quickrez iz



PowerToys kompleta kojim je moguće direktno menjati rezoluciju i broj boja bez novog starta Windowsa.

Jedna od novih komponenti koja će pre svega zanimati ljubitelje igrica jeste Direct Draw biblioteka za Direct X interfejs, koji treba da ubrza grafiku za Windows igre sa brzim animacijama, za šta je dobar stari DOS još uvek neprevaziđen.

Direct X za razliku od zastarelog WinG-a ne zadržava samo grafičku karticu nego i kompletan GDI. Pored ovoga standardni su IRDA drajver za infracrvenu bežičnu komunikaciju sa spoljnim uredajima, kao i podrška za Netware Directory System 4.1. Jedna od mogućnosti je da se za svaku profil posebno odrede drajveri koji će biti aktivirani, tako da se, naprimera, samo za igre aktiviraju drajveri za džojstik i zvučnu karticu.

Posle prvih testova postalo je jasno da je Windows 96 postao dosta brži. Dosadno škrpanje hard diska za vreme swapovanja je veoma smanjeno, čak i onda kada se startuju mamutski programi kao Excel ili WinWord. Kako ova verzija, izgleda, dosta stabilno radi, sigurno ne treba dugo čekati na njeno pojavljivanje na tržištu.

Još uvek je nejasno da li će se Windows 96 prodavati ili će se, prema nekim glasinama, upgrade besplatno dati preko komunikacionih mreža. (mb)

PC phone home

Kanadske firme "Absolute Software" predstavila je program posredni korje se može učiti u trag otkrivenom PC-u. Program "Chaperon" 7RS javlja se modimom jednom hidralno u ostar za pacijente. (dk)

Flopi drajv na PCMCIA kartici

Kompanija "Mitsubishi" je predstavila minijaturni flopi drajv u obliku PCMCIA kartice. Težak je samo 45 grama i standardnih dimenzija za PCMCIA uređaje - 54 x 90,6 x 5 mm. Koristi disketa prečnika 7 inča (43 mm), a kapacitet je kao sadašnjih 3,5-inčne disketa - 44 MB. Dimenzije same diskete su 47 x 56,5 x 2 mm.

Jasno otkriven mehanizam flopi disk drajva krajnje je miniaturizovan. Na tako malom prostoru smešten je novi step-motor osovine 4,4 mm, a mehanika za izbacivanje diskete je redizajnirana tako da nema vertikalnih pomeranja, kako bi se stalo u projektiranih 5 mm visine i brzina transfera podataka je poboljšana na oko 1 MB u sekundi.

"Mitsubishi" navestiju da će se PCMCIA flopi u prodavnici pojaviti do kraja godine. (dk)

Računar-narukvica



Minijaturni kolor ekran i podloga za prst koja glum miša stavljaju se oko ruka, dok vizir na sebi ima mikrolon i nešto veći ekran od onog na ruci. Tastatura je nepotrebna, jer uređaj prepoznaje ljudski glas. Još samo da mu ugrade i mrežnu podršku, pa ćemo šetajući ulicom čitati elektronsku poštu i razgledati World Wide Web. (sp)

ALPS Desktop GlidePoint



Reč je o Desktop GlidePoint uređaju firme "ALPS", nešto većem, luksuznijem od prethodne varijante. Rezolucija je povećana na pristojnih 400 tačaka po inču i pridodata je ergonomski podloga sa promenljivim nagibom i visinom. Priljučuje se preko PS/2 interfejsa, za koji postoji adapter za serijski port. Poseban softver omogućava lino podešavanje osetljivosti, prilagodavanje levorukim korisnicima i druge nazgled nebitne opcije. (na)

CD-E

U drugom kolekcijama, tokom godine. Priljučuje se formatorom za CD-pisač za CD-ove koji se mogu formatirati više puta. Cena bi trebalo da bude minimalno veća od cene običnih CD pisača. Novi pisač koristi nove CD-E (writeable) diskove koji su potpuno kompatibilni sa običnim CD-ovima, samo što mogu da se formatiraju do 1000 puta. Cena jednog CD-E diska je oko 30 USD. (dk)

Microsoft plaća IBM-u za OLE

IBM traži prava ili otkup za OLE (Object Linking & Embedding) od "Microsofta". Odlukom američkog Vrhovnog suda poništena je 40 godina stara dozvola svim firmama da koriste određene IBM-ove patente bez nadoknade. OLE, koji je osnovna tehnika razmene podataka u svim Windows programima, direktno je proizašao iz IBM-ovih patenata. Analitičari smatraju da je IBM-u zagarantovana otkupna od više desetina miliona USD. (dk)



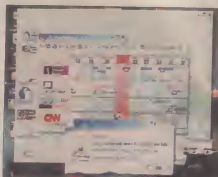
ADI MicroScan 17x+

Da nije osobine da se može zadržati za 90 stepeni i tako od položenog postati vertikalni, ovdje bio samo još jedan u nizu kvalitetnih 17-inčnih monitora. Od korisni je ljudima koji se bave DTP-om i žele da na monitoru vide A4 stranicu u prirodnoj veličini, ali im je potrebno i da ga ponekad okrenu ne bi li uneli neki tekst ili se, prosto, malo pogurali. Priloženi drajveri za Windows omogućavaju automatsko okretanje radne površine, ali rade samo sa ATI, Diamond, S3 i Trident

ET4000 karticama. Postoje i ADI drajveri za AutoCAD ili 3D Studio, recimo), ali oni na većini kartica prikazuju samo 256 boja. Monitor podržava rezolucije do 1280 x 1024 sa ili 1024 x 768 bez prepiranja. (sp)

DiscoverWare

Kao što postoji teorija da čovek konstanti samo manji deo mogućnosti sopstvenog mozga, tako i softverski analitičari smatraju da prosečan korisnik konstanti samo manji deo mogućnosti današnjeg softvera. DiscoverWare je CD-ROM namenjen „uvežbavanju“ korisnika kako bi se povećala produktivnost pri radu i efikasno iskoristile sve mogućnosti aplikacija. Program sam vodi korisnika i na očiglednim primerima mu pokazuje kako će bude produktivniji i koje opcije da koristi kada mu je najteže obavio posao. Za sada postoje tutori za Windows 95, Windows 3.1, Word 6, Excel 5, PowerPoint 4, Access 2, WordPerfect 6.1 i Lotus 1-2-3, a o njihovom kvalitetu svedoče i činjenica da je sam „Microsoft“ angažovao DiscoverWare na kreiranju dva multimedijalna izdanja koja treba da pomognu korisnicima starog Microsoft Office paketa da pređu na novi Office 95. (sp)



Kako će (možda) izgledati Windows i Office 96

Povodom nedavno održanog COMDEX-a Bill Gates (Bill Gates) je održao govor o daljem razvoju Windowsa 95 i aplikacija za njega, kao i tome kako u „Microsoft“ vide komunikacije. Uz govor su prikazane i slike mogućeg izgleda svega ovoga. Hoće li Windows 96 i stvarno tako izgledati veliko je pitanje, ali je sve ovo izazvalo žestoke diskusije o planovima „Microsoft“, što je stao Isaac Bill verovatno i želeo. Kako će to stvarno izgledati videćemo krajem godine kada se Windows 96 na koyme se trenutno radi (codeimena: Nashville) pojavu na tržištu, a do tada maštajmo o budućnosti kako je vidi Bill Gates i „Microsoft“. Ako im neko ne smisi računati (a neće - prim. ur.). (mb)



Intel u softverskim vodama

Hardveru
dvor i
Intel

Blender - multimedijalni časopis



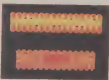
Blender je predstavnici novog talasa časopisa na CD-ROM-u. Kao i sva druga izdanja tog tipa, obiluje sjajnom grafičkom i dobrih zvukom - svaki članak je priložen fotografijama, članci o muzici i obiljem zvukova, a postoji i nekoliko animiranih filmova. Lole strane mu je što su autori stalno

akoekat prvenstveno na izgled, zaboravivši da je ipak tekst ono što čini jedan časopis, a sve ostalo je samo dodatak. Tako su članci, po rečima starih kolega, nedovoljno inventivni i „preparmetni sami za sebe“, gde se verovatno misli na to da autori nisu pisali vođeni mislima da to neko treba da čita i da se odafse informise. Nadajmo se samo da se Blender neće zadržati na ovome, jer ideja multimedijalnog časopisa zaista nudi mnogo - jedan dobro koncipiran i izveden primerak može napraviti prvu revoluciju u izdavaštvu kakvo danas poznajemo. (sp)

Lažni keš

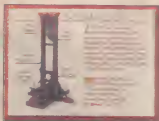
Pojavljuje da se na ploče ugrađuju lažne komponente, kao što je skup spojnici procesorski keš, trulom Zapadu deluje kao velika podvala. Britanski časopis „Personal Computer World“ sproveo je istragu, podvrgavši rendgenskom snimanju sve sumnjive čipove. Istražili su jafitne matične ploče raznih londonskih dobavljača i prodavaca hardvera. Utvrdili su de 486/586 ploče koje neizgled poseduju 256 KB keša, ali imaju lažne čipove - rade čak 40 odsto sporije nego što bi trebalo. Najgore od svega je to što ploče pri resetovanju i butovanju prema BIOS-u prijavljuju 256 KB write-back keša, čak

i kada se čipovi skinu sa ploče. „Award“ BIOS je negde na dalekom istoku, jednostavno, preprogramiran da „skrivu istinu“, naravno, bez znanja „Award“. Ne rendgenskom snimku vidi se razlika između originalnog čipa sa silicijumskom pločicom i istimim vezama se plovima, i naizgled identičnog lažnog čipa (iznad), sa siobodnim plovima. (na)





HISTORY OF THE WORLD



zđavačka kuća „Dorling Kindersley Multimedia“ obradovala nas je još jednim kompaktnim diskom enciklopedijskog tipa jednostavno nazvanim

History Of The World (sa izdanjima

Encyclopedia Of Nature i *Encyclopedia Of Science* imali smo zadovoljstvo da se upoznamo na ovim stranicama u broju 1/96).

Pred nama se našla sveobuhvatna istorija sveta na dlanu tj. na jednom kompaktnom disku. Od vaše volje (ili potrebe) zavisi hoćete li se upustiti u vremeplov po persijskoj, grčkoj ili rimskoj imperiji, biti svedok giljotiniranja za vreme francuske buržoaske revolucije, popiti šolju čaja sa carskim

Romanovima ili (ako vam se više sviđa) sa Gorbačovim, posetiti Englesku za vreme naučne i tehnološke revolucije, odslušati Hitlerov govor pred nekoliko desetina hiljada hipnotisanih Nemaca, ili možda zaviriti na krvavi Tjananmen i prebrojati tenkove.

Svi događaji, ključne i one manje bitne istorijske činjenice obuhvaćene ovim CD-om razvrstane su u deset poglavlja. Sveobuhvatnija i detaljnija obilazja su poglavlja koja se odnose na istorijske događaje do 1945. Period takozvane nove istorije prisutan je sa mnogo manje detalja.

Najviše nas je zanimalo ima li Jugoslavija (bivša ili sadašnja) svoje mesto pod Suncem među brojnim događajima na velikoj svetskoj pozornici i zamislite, ima. Ali, u tragovima tj. samo u periodu opisanom u desetem poglavlju pod nazivom Moderni svet. Do podataka o narodnooslo-

bodilačkom ratu, komunističkom delovanju, vladavini druga Tita, gospodinu Miloševiću, građanskom ratu na prostorima bivše Jugoslavije možete se teško mukom stići, ali – preko Rusije!

Ovaj istorijski CD pružnice nametom i prirodnom i neće se pokajati. Pomenutoj „preferanskoj“ družini nedostaje atraktivnosti u izlaganju suvoparnih činjenica, pa nam u tom slučaju ostaje da sačekamo neko novo izdanje neke druge izdavačke kuće. Do tada, bon appétit!

Branica RAIČIĆ



Možda niste znali da je jedna od prvih primena CD-ROM-a upravo u katalogiziranju muzejskih fondusa. Gotovo svi muzeji imaju mnogo više eksponata nego što se nalazi u trenutnoj izložbenoj postavci. Tako se istorijat i fotografije skriveneog muzejskog blaga pohranjuju na CD medijum, a razmena ovakvih CD-a predstavlja najjednostavniji način muzejske saradnje. Izdanje *Le Louvre* namenjeno je, pre svega, potencijalnim posetiocima poznatog pariskog muzeja i najbolje bi bilo da ga pregledate pre nego što kroćite u Luvr. Kompletno pregledanje stalne postavke, po te-

LE LOUVRE

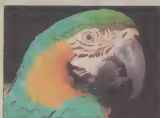


čima Parizana, odnelo bi vam oko sedam dana uz mizerno zadržavanje od oko pola minuta po eksponatu. Dobro rešeno pretraživanje CD-a po autonomna, eksponatima, periodima ili muzejskim prostorima uštedete vam dosta lutanja i obezbediti vam kakvu-takvu garanciju da ćete videti veći deo onoga što vas interesuje. Iako je CD raden uz pomoć „Macromedionog“ *Directoru* i samim tim ograničen na 256 boja, reč je o solidno urađenom izdanju koje pruža obilje podataka

CD-ROM izdanje ustupio: „Espro“

Voja GAŠIĆ





MULTIMEDIA EXOTIC PETS

Je još jedno slično izdanje, kojem bismo mogli dati podnaslov „svaštara“. Sve vrste kućnih ljubimaca koje ne spadaju u pse i mačke porpane su u *Multimedia Exotic Pets*: ribice, papagaji, kornjače, ježevi, prasići (morski i obični), a tu su i tzv. domaće životinje – konji, jarčci, teled, pčele (?!), sva moguća živina. Nisu preskočene ni opasne životinje koje neki ljudi gaje kao ljubimce – zmije, pirane, tarantule, škorpije, kajmani i slično, a ima i nekih za nas zaista egzotičnih kao što su daždevnjaci, kaméleoni ili iguane (doduše, mi u redakciji imamo jednu iguanu, zove se



Stony). Korisnička interfejs je identičan kao u *Multimedia Dogs/Cats* iste firme, što znatno olakšava snalaženje i pregled pojmovna.

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio: „Espro“

erovatno se izdavanje multimedijalnih enciklopedija o kućnim ljubimcima pokazalo veoma profitabilnim. Firma „Inroads Interactive“ čija smo izdanja na temu kućice i maće prikazivali u SK 10/95 proizvela



COMPTON'S 1995 INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA



izdaje su preplavile opšte i specijalizovane enciklopedije u digitalnom obliku. U našem CD-ROMu drayju zavrtela se i jedna koja pretenduje da bude pravi sagovornik srećnog vlasnika. Compton's *Interactive Encyclopedia* sadrži stotinak video zapisa (jedan od njih je i o ranoj...Bosni!) i pregršt zvučnih inserata. Pretraga enciklopedijskih podataka može se obaviti na više načina. Preko panela *Contents* može se odabrati vrsta podatka – slika, film,



tonski zapis, članak ili prikaz događaja po godinama. *Index Search* traži tekstualni podatak u celoj enciklopediji.

Explorer omogućava ljudima koji nikad nisu videli ni kompjuter (a bogami, ni enciklopediju) da zavire u sve oblasti. Postoji i podela po oblastima – umetnost, komunikacije, matematika, pravo i sl. U enciklopediju je ugrađen atlas i rečnik – za svaku reč na koju „dvokliknete“ dobićete englesko objašnjenje. *Help* sistem je veoma efikasan, ima funkciju *Explain* koja daje objašnjenje glasom. Uz sve to postoji *Guided Tour* u kojem će vam voditi bzu Patrik Stjuart (Patrick Stewart), komandant *Pikara* iz „Star Trek: The Next Generation“, koji će vam u slici i reč objasniti svaki segment enciklopedije. Na kraju, možete napraviti i sopstvenu prezentaciju koristeći elemente iz enciklopedije, uz eventualnu upotrebu sopstvenog glasa i nekih specijalnih efekata.

Momir RADIC



Digitalna telefonija

Za neke stvarnost, za nas još uvek fantazija

Koliko puta ste do sada sedeli za kompjuterom i škivali neki veći fajl, priželjkujući da to ide mnogo, mnogo brže i ujedno se nestrvali jer očekujete važan telefonski poziv? Naravno, jedno rešenje bilo bi korišćenje dve telefonske linije, mada je to u našim uslovima najčešće neosvrtaljivo, a i rešava samo polovinu problema. U svetu je tako nešto za mnoge sasvim normalna stvar, a čarobna reč koja rešava oba ova problema jeste ISDN.

ISDN mreža (Integrated Services Digital Network) u upotrebi je više godina, ali pravi komercijalni bum doživljava u poslednje dve do tri. Prvi komercijalni priključci instalirani su u Americi pre više godina, ali ni Evropa ne zaostaje, pa se u zadnje vreme, pogotovu u Nemačkoj, Švajcarskoj i drugim zapadnoevropskim zemljama ova mreža širi neviđenom brzinom, pa čak posegde i nadmažuje Ameriku.

Ova mreža je pre svega interesantna firmama, ali i pojedincima, jer su u poslednje vreme cene priključka i uređaja drastično pale. U svetu je tendencija da se postepeno klasične analogne telefonske linije zamenjuju digitalnim ISDN linijama što bi omogućilo priključenje na nove medije gde bi kompjuter igrao centralnu ulogu. To bi naravno donelo i veliku zaradu onima koji to nude.

Analogno vs. digitalno

ISDN je, kao što ime kaže, digitalna mreža, što znači da se komunicira digitalnim, a ne analognim načinom kao kod postojećih telefonskih linija. Ova činjenica omogućava, pored uobičajenih telefonskih usluga, i mnoge druge koje su u razvoju. Brzina prenosa je mnogo veća u odnosu na klasične linije, kvalitet zvuka prilikom telefoniranja je provoklasan, bez ikakvih šumova, krčenja i sličnog, što je za nas još uvek ravno fantaziji.

Jedan ISDN priključak sastoji se od takozvanih „B“ i „D“ kanala. „B“ kanali su oni koji se koriste za telefoniranje ili prenos podataka kao i kod klasičnih linija. „D“ kanal je takozvani servisni kanal koji služi za razmenu podataka pri uspostavljanju veze i za komunikaciju sa telefonskim centralom, što omogućava različite dodatne usluge koje PTT može da ponudi (i dodato naplati) preplatacima. U principu razlikujemo bazične i primarne priključke. Primarni su uglavnom za firme i imaju 30 i više „B“ kanala. Mi ćemo se zadržati na bazičnom priključku koji je za privatna lica i koji nas uglavnom i interesuje.

Bazični priključak ima dva „B“ kanala i jedan „D“ kanal. Svaki „B“ kanal ima brzinu prenosa podataka od 64 Kbit/s. Sa bazičnim priključkom dobijate do 8 brojeva koje delite po ličnom izboru uređajima koje imate. Svi brojevi su direktni i uvek mogu da se koriste dva istovremeno.

Kako to izgleda u praksi? Sa dva telefonska aparata mogu da se vode dva posebna razgovora, ili da telefonirate sa nekim i šaljete istovremeno fajls, ili da se povežete na neku mrežu ili BBS, a da neko od vaših ukućana istovremeno telefonira. Sa ISDN telefonskim aparatom moguće je sa dva sagovornika istovremeno napraviti tzv. konferenciju, tako da sve troje istovremeno razgovarate, ili da se prebacujete od jednog do drugog sagovornika ukoliko ne želite da se oni međusobno čuju.



ISDN telefonski aparat

Ukoliko dok su vam obe linije zauzete i stigne još jedan poziv, na ekrančić vašeg telefona pojavljuje se znak da neko zove. U tom slučaju možete jednog sagovornika da „parkirate“ ne preključujući vezu i da preuzmete vezu sa novim sagovornikom.



ISDN uređaj (ne „modem“) jer je već sve digitalno tako da se nitra ne moduliše/demoduliše

Brzinom svetlosti

Kao što je rečeno, svaki „B“ kanal ima brzinu prenosa podataka od 64 Kbit/s što je za mode na analognim linijama neosvrtaljivo. Udruživanjem ova dva kanala možete skinuti neki fajl ili program sa, naprimer, interneta brzinom od 128 Kbit/s što je „brzina svetlosti“ u odnosu na mode sa 14.4 ili čak 28.8 Kbit/s.

Većina BBS-ova i Internet provajdera u zapadnoj Evropi ima pored analognih i ISDN ulaze, što polako postaje uobičajeno. Da biste mogli ovu mogućnost i da koristite morate imati posebni ISDN adapter koji se kao kartica ubacuje u kompjuter ili kao eksterni uređaj (a i modemu) priključuje na jedan od portova kompjutera.

Problem je u tome što modem i ISDN adapter ne mogu da uspostave vezu međusobno. Modem priključen na ISDN liniju može da uspostavi vezu samo ako je sa druge strane isto tako modem i to pri uobičajenim brzinama. Ako je pak na drugoj strani ISDN adapter, on se „razume“ samo sa ISDN adapterom i navedene brzine u potpunosti mogu da se koriste.

Softverski problem

Drugi problem je u tome što većina postojećih komunikacionih programa ne može da inicijalizuje ISDN adapter, pošto on ne koristi AT komande kao modem. Zbog toga je, pored specijalnog CAPI drajvera za ISDN uređaje, potreban i takozvani CFSOFSOSS drajver koji čini da program „vidi“ ISDN uređaj kao standardnu kombinaciju COM port/modem.

Problem je da sve to u praksi ne funkcioniše onako kako bi trebalo, tako da se dešava da veza nije stabilna ili se stalno prekida, što kod korisnika samo izaziva ljutnju. Pojedini komunikacioni programi koji komuniciraju direktno sa COM portom ne rade uvek kako treba sa FOSSOSS drajverom, drugi, koji rade direktno sa ISDN adapterom, zahtevaju specijalno za njih „našumovan“ CAPI drajver... i tako u nedogled.

Dodatnu zbrku uneo je „Microsoft“ ugrađujući u Windows 95 verziju 2.0 CAPI-a, iako se tek za verziju 1.1 pojavljuje nekoliko programa koji to podržavaju. Sreća u nesreći je da CAPI i CFSOFSOSS drajveri za Windows 95 rade bez problema pod Windowsom 95 iako „Microsoft“ to ne preporučuje. I konačno ISDN podršku za Windows 95, inače, radi berlinska firma „Acotec“ koja je to radila i za Windows for Workgroups 3.11, pa se očekuje da se uskoro pojavi na tržištu, odnosno da će, po nekim pričama, „Microsoft“ omogućiti besplatno sklidanje sa Internetom i drugim mrežama. Ukoliko to bude funkcionisalo kako treba i bude dovoljno programa na tržištu predstavljade spas za korisnike ISDN adaptera, jer će se u tom slučaju adapter ponasati kao Unimodem i biće svim programima na raspolaganju, bez ikakvih konflikata.

Da zaključimo: što se tiče telefoniranja, ISDN funkcioniše savršeno i zaista je stvar budućnosti i volje našeg PTT-a da ga uvedu. Što se tiče nas kompjuterista, za sada je sve to još uvek nestabilno i nezadovoljavajuće, ali ni u kom slučaju krivicom ISDN-a, već proizvođača softvera i hardvera koji ne prate kresanja na tržištu ili nemaju snage ni mogućnosti da prate. „Microsoft“ se u svakom slučaju trudi, ali bez podrške proizvođača za sada je bolje držati se dobrih starih modema.

Miomir BESARABIC

Autor je konsultant iz oblasti komunikacija i je publikovao na internetu, zaposlen u firmi „Neptun AG“ u Cirihu koja se bavi publikovanjem i marketingom na internetu.

Bitka za Internet

Paradoksalno je da manifestacija koja se bavi pripremom za štampu pokazuje kako je san Bila Gejtisa da jednoga dana na svakom stolu bude kompjuter koji će koristiti isključivo „Microsoftov“ softver - sve bliži ostvarenju

Specijalno za „Svet kompjutera“ iz SAD

U početku mi je sve delovalo kao paradoks Internet je mreža, u stvari mreža mreža. Ali, obilazeći štandove sajma o mrežama sredinom februara, nisam pronašao ni jedan štand koji se bavio Internetom. S druge strane, na ovogodišnjem SEYBOLD-u, samu posvećenom kompjuterskoj pripremi za štampu i izdavaštvu koji je krajem februara održan u Bostonu, shvatio sam da je Internet svagde

Odgovor je prost. Mrežni aspekti Interneta su već razrešeni. „Microsoft“ je od verzije 3.51 Windows NT Servera uveo TCP/IP umesto NetBEUI-a kao standardni protokol, a i „Novell“ je odlučio da napusti IPX i od sledeće verzije primeni TCP/IP.

Bezbednosni aspekti prenosa podataka preko Interneta su takođe pred raspletom - „Microsoft“ i „VISA“ sa jedne, i „Netscape“ i „MasterCard“ sa druge strane, dogovorili su se o zajedničkom standardu enkripcije koji bi trebalo da omogući sigurnu trgovinu preko Interneta, a sa tim dogovorom presrela je i potreba proizvođača suparničkih tehnologija da zakupljuju skupe štandove i promovišu svoje izume.

S druge strane, bitka je tek počela u definisanju standarda za objavljivanje sadržaja na Internetu. U stvari, ona se vodi oko WWW-a (World Wide Web), pošto su standardi za FTP, Gopher, Wais, Archie, E-mail i Usenet davno već ustanovljeni. Sem toga, nove horde korisnika koje osvajaju Internet i ne znaju za ništa drugo sem za WWW.

Zato su na SEYBOLD-u glavnu pažnju privlačile firme koje su neobičajne za ovaj sajam, kao „Sun Microsystems“, „Silicon Graphics“, „Microsoft“, a štandovi proverenih DTP firmi, kao što su „Adobe“ i „Corel“, prevashodno su bili posvećeni pripremi štampe za ekran, a ne za papir i sami seminari, koji su u stvari važniji deo SEYBOLD manifestacije, uglavnom su se bavili digitalnim medijima, WWW-om i pripremom za štampu i za ekran.

Alatke za kreiranje WWW

Neki od tradicionalnih proizvođača softvera za kompjutersko izdavaštvo, kao što je „Adobe“, pokušavaju da pronađu alternativu HTML jeziku, kojim bi produžili svoj vek na tržištu prelaskom sa dizajna za papir na dizajn za ekran. Serijom *Acrobat* proizvoda

(*Amber, Distiller, Exchange*) već su zadobili većinu tradicionalnih izdavača novina i časopisa, među kojima vodi „New York Times“, koji su primenom *Acrobata* u stanju da identičan dizajn zadrži i na Internetu. Prednost *Acrobata* je što je moguće koristiti tradicionalne alatke za



pripremu za štampu (*QuarkXPress, Photoshop, PageMaker*, itd.) i isti slog odštampati i na film za klasičnu štampu i u fajl za prikazivanje na Internetu.



Drugi, kao „Corel“, izbacuju dodatke HTML jeziku koji omogućuju real-time gledanje CDR fajlova u okviru WWW strane.

Najveća gužva je ipak bila pred štandom firme „Sun Microsystems“. Oni su predstavili potpuno novi programski jezik, Java, koji obogaćuje HTML do sada neviđenim mogućnostima i produžava mu život za koji su mnogi predviđeli da neće dugo trajati. Java je programski kod koji je nezavisan od operativnog sistema i procesora i koji se uživo (real-time) kompajlira u

samom WWW klijentu.

Još jedna firma je privukla pažnju. To je „Silicon Graphics“ koji gura VRML protokol opisa stranice sličan HTML-u, ali koji omogu-

Čuje real-time kretanje u 3D vektorskom prostoru.

Bitka za WWW Servere

Drugi front se odvija na području servera za služenje WWW strana i klijenata za njihovo čitanje. Sve do prošlog decembra neprikosnoveni vođa u ovom polju bio je „Netscape“. Genijalnom taktikom besplatnog deljenja klijenata „Netscape“ je postao apsolutni gospodar na tržištu sa preko 70 odsto svih korisnika. Namera „Netscapea“ je bila da profit ostvari prodajom serverskog sistema za skupe pare (u početku 5000 dolara). „Netscape“ je svoje servere prevashodno namenio UNIX platformi, pošto su 90 odsto servera na Internetu UNIX sistemi, a od toga 80 odsto firme „Sun Microsystems“, ali je ubrzo izabacio i verzije za sve popularniji Windows NT Server.

Iako je „Microsoft“ sve do decembra 1995 tvrdio da ga Internet mnogo ne interesuje, uzeo je isto koncept i podigao ga na svoj nivo. Bil Geits je odlučio da dobro zaprečeni taktiku i bići za dominaciju tržišta aplikacionog softvera upotrebi i u boci za dominaciju Interneta. Ne samo da se klijent deli besplatno, i server Logika „Microsofta“ je da se uzorke softvera plaća 1000 dolara za 1000 operativnih sistema i 2000 dolara za WWW server. Iste su 1995 dolara može dobiti oba na svakom NT platformi.

Razmišljajući o tome u ovom polju, „Microsoft“ je napredno programirane rutine za povezivanje softvera sa svojim klijentima i aplikacionim serverima koje uslovljeđuje besplatno. Znamenita razlika u siroćini: cemu sistema zasnovanog na Windows NT Serveru i bilo čemu drugom postala je ogromna.



Osnovni razlog nagle popularizacije Interneta je mogućnost jeftine, efikasne i globalne trgovine preko WWW-a. Da bi se to postiglo, međimim, potrebno je rešiti seriju složenih problema. Kupac mora imati WWW klijeni koji omogućuje atraktivnu prezentaciju proizvoda. Takođe, mora postojati način da se efikasno prerađuju velike baze podataka, da se u tu bazu unesu podaci o kupcu i njegovoj narudžbini te da se plaćanje odmah i bezbedno procesira.

Bez „Microsofta“ to oteprilike ovako izgleda: operativni sistem od jedne kompanije; WWW server od druge kompanije; baza podataka od treće kompanije; rutina za povezivanje WWW servera i baze podataka od četvrtje; sistem bezbednog naplaćivanja od pete; i šesta kompanija da sve to sastavi, pokrene i održava.

Microsoft NT Server 4.0 (trenutno u Beta verziji) u sebi sadrži sve sem baze podataka. A za bazu podataka imate izbor Microsoft SQL Servera, za velike baze, ili Microsoft Visual FoxPro za manje, koji se inače već koriste za procesiranje narudžbina preko telefona ili u prodavnici.

„Netscape“ se, naravno, ne predaje lako. Najavljena je verzija servera 2.0 koja bi trebalo da izađe krajem juna 1996. Strateškom kupovinom manjih kompanija, „Netscape“ planira da integriše sve funkcije koje ima i „Microsoft“ u jedan paket i da ga, za razliku od „Microsofta“, ponudi i za UNIX i za NT platformu. Ali ako je prošlost valjani pokazatelj budućnosti, protiv „Microsofta“ nemaju šanse

„Microsoft“ je od decembra krenuo u kupovinu svih novih, malih kompanija koje imaju bilo kakav obećavajući softver za WWW. Nedavno je, posle kupovine jedne takve kompanije, „Vermeer Technologies“, jedan analitičar kompjuterskog tržišta objasnio kako je „Microsoft“ odlučio da mu se ne ponovi greška sa softverom Money koga je napravio da se takmiči sa „Intuitivim“ Quickem finansijskim softverom. „Microsoft“ je mogao da zavori svojih 30 programera u sobu na mesec dana i da napravi istu proizvod kao „Vermeer“. Ali zašto da se bje sa konkurencijom kad može da je kupi dok je još mlada, bez para i ugleda.

Prednost „Microsofta“ je i u tome što sve više kompanija koriste WWW servere za distribuciju informacija svojim službenicima unutar kompanije (LAN, WAN = Intranet). Trend je da se Novell NetWare na Intranetu zameni robusnijim serverima, sa TCP/IP protokolom koji servira SQL. Zbog cene, lakote instalacije i troškova održavanja Microsoft NT Server tu vodi daleko ispred UNIX-a, sem u najvećim okruženjima. Ove kompanije, jednom kada odluče da izađu na Internet, ne treba da dodaju ili menjaju ništa na svom Intranetu ukoliko su se već hde odlučile za NT platformu kod pretaska sa NetWarea. Time se vrata zatvaraju svim proizvođačima koji bi želeli da prodaju WWW Internet server kompanija koje interno rade na NT-u.

Klasična ponuda

Od proizvoda u oblasti pripreme i štampe na papiru, vredno je pomenuti „Indigova“ digitalnu štamparsku mašinu, „Calcompove“ inkjet pločice koji za upola manje para daju rezultate jednake LaserAlacemu i „NewGen“ ChromaxPro kolor laser printer A3 formata, ChromaxPro je, u stvari, digitalna štamparska mašina malog formata koja pruža briljantne i izuzetno verme boje. Ovo je peva ozbiljna konkurencija „3M“ Matchprint i „Fuji“ ColorArt uređajima i, osim ECRM-ovog RaceOur osvetljivača (vidi prošli broj), jedina prava tehnološka inovacija na ovoj manifestaciji.

Bratavsl ANDELIĆ



Razvojni put programa MS Word for Windows

Od golog teksta do grafike

Tekst procesori

Omasovljenjem kućnih (personalnih) računara proširen je i krug ljudi koji su mogli da ih koriste: posle zaljubljenika, na red su došli i pisci (a vremenom su i svi ostali postali pisci, na ovaj ili onaj način). Sve u svemu, obrada teksta je najčešća operacija na računaru, toliko česta da je i ne primećujemo kao zasebnu oblast primene. Alatkne koje su nam potrebne za obradu teksta su tekst procesori. Pokušali smo da ukratko pomenemo sva bitnija ostvarenja na tri najpopularnije računarske platforme.

Na sledećim stranicama možete pročitati nešto više o nekim poznatijim tekst procesorima a takođe pročitati imena nekih i ne tako poznatih. Sve u svemu - malo istorijata, nešto karakteristika i po koji koristan savet. Pa, ako ste raspoloženi za pisanje - pročitajte, razmislite i odlučite kojem ćete programu poveriti da vaše misli pretače u pisanu reč

Prvr procesori reči su bili uglavnom edison - programi za izmenu - teksta, a mogao ih je napisati ko god je hteo da se osami mesec ili dva i napiše pet-šest hiljada naredbi na nekom programskom jeziku. Zatim su PC računari postali sve popularniji i broj hardverskih i softverskih dodataka počeo je da se širi nezamislivom brzinom. Od programa koje su pravili hobisti i entuzijasti, prešlo se na programe koje prave timovi programera i dizajnera. Na početku je svaki programer imao sopstvenu viziju programa koji prodaje, a onda je i tu došlo do izražaja staro pravilo da se prodaje ono što kupci traže, a ne ono što se može napraviti. Posle prvobitne fascinacije supermošću računara nad pisačom mašinom i penkalam, korisnici su počeli da se diferenciraju po svojim potrebama. Sekretarice na primer traže brz unos teksta, slanje cirkularnih pisama i poruka. Autori uglavnom idu direktno za računarem, pa im je bitno da program brzo izvršava i najmanje izmene. Inženjeri pišu tehničke izveštaje, u kojima kombinuju matematiku i ilustracije, advokati žele zbrku standardnih tekstova i mogućnosti da se raspozna ko je pravio i kakve izmene u ugovoru. Direktor žele podsetnike i adrese luđ. Najzabavniji su oni koji se bave prelomom teksta - njima treba sve to, ojednomo.

Ispostavilo se da skoro svakom treba PC i program za obradu teksta, ali da posebne klase korisnika žele da svoje (međusobno različite) potrebe zadovoljavaju na standardan način. Jedno vreme su se procesori reči diferencirali upravo po ovijsim grupama korisnika, a onda je opšti nivo hardvera

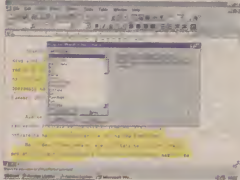
povećan (brži procesori, veće memorije) pa su programi „za pisanje“ počeli da liče na zbrda-zdola skupijene kolekcije modnih detalja. Umesto posebnih programa za spelovanje, slanje cirkularnih pisama, strukturirano (outline) pisanje, elementarnu matematiku, indeksiranje, formule, podršku novim štampačima - Word, WordPerfect, WordStar i ostali popularni programi inkorporirali su sve to u sebe. Međutim, uprkos svim poboljšanjima, jedna stvar ostajala je ista: teksti je bio generisan hardverskim generatorom znaka, što znači da se prikazivalo ne više od 255 različitih znakova u jednom trenutku, a grafika se videla tek u odštampanom tekstu.

A onda, Windowsi

A onda su se, zahvaljujući procesoru 80386, dogodili Windowsi. Taj procesor se pojavio 1985. godine, ali je u masovnu upotrebu ušao tek posle 1988. Ne samo što je omogućio hardversko prevaziđanje problema koji su mučili DOS programe, nego su povećana brzina i veća memorija otvorili put za definitivno uvođenje grafike u PC računare. Uz niz drugih okolnosti, od 1990. godine navoamo, razne verzije Windowsa prodate su u desetina miliona primeraka, naročito otkad se pojavila verzija 3.10 za pojedinačnog korisnika, odnosno, 3.11 za rad u mreži.

Osnovna prednost Windowsa je grafički rad, što znači da su mogući različiti simboli za komuniciranje između programa i korisnika. Windowsi su ponudili novi ali standardizovani skup grafičkih operacija, naredbi i simbola. Samo od sebe se nametnulo da svi Windows programi treba da usvo-

je te konvencije. U praksi, to je značilo da će svi programi imirati ono što je Microsoft ponudio kao sastavni deo Windowsa. Pošto Program Manager ima u glavnom meniju opcije File, Options, Window, Help, to će i svi drugi programi morati da imaju iste opcije. Isonko svi programi moraju raditi sa nekim datotekama (File), nešto menjati u njima (Edit), podešavati neke opcije (Options), prikazivati razne prozore i podprozore (Window) i ukazivati pomoć (Help). Korisnik koji nauči da se do datoteka u Wordu dolazi putem opcije File zna-



će da za istu radnju primeni istu opciju i u svakom drugom Windows programu. Otuda je lakše koristiti razne Windows programe, naučite jedan a za ostalima se, ako ništa drugo, bar snalazite.

Microsoft se potrudio da prvi ponudi smisljene programe za Windows. Još 1988. godine pojavio se Word for Windows 1.0. Bio je to rasklad sa tradicijom DOS sveta u kome su postojale desetine procesora reči. Podsetimo se samo najpoznatijih: MS Word, WordPerfect, WordStar, Ami Pro, Samna Pro, XYWrite, Nota Bene, Wordstar 2000, IBM DisplayWrite...

WordStar

Na početku je najpopularniji bio WordStar. Izvršavao se na desetinama tada postojećih računara, uključujući Apple II i CP/M i prvi je pokazao da će procesor teksta biti veliki biznis. Najjača strana mu je bio briljantno postavljen rad sa tastaturom: daktilograf je mogao da kuca, pomeća kursor i zadaje naredbe ne dižući ruke sa centralnog dela tastature. Kontrolne sekvence kao što su Ctrl-S za pomeranje kursora ulevo, Ctrl-D udesno, Ctrl-Q-D na kraj reči i druge, ostale su trajno urezane u mozgovišna prvih generacija korisnika i programera, a i danas su nezvanični standard za tzv. programerske editore. WordStar je jedini od sadašnjih programa pokazivao približno takav raspored pastaša na strani grafičke tada uopšte nije ni bilo, što je bila ogromna prednost. Sam program je uoči ulaska na tržište na jednu disketu i time je u prvim danima PC računarsstva i kod nas postao popularan. No, vreme ga je napravilo. Zbog loših poslovnih odluka, WordStar nekoliko godina uopšte nije dočeo nove verzije. Koše je radio sa direktorijumima, spreje se obraćao disketu, formatovanje nije bilo automatizovano... Posle niza peripetija i promena vlasnika, napravljen je i u preko milion primenaka uspešno prodan WordStar for Windows, ali sada se to samo jedan od nekoliko programa kod nas ga valjda niko i ne koristi.

WordPerfect

Prazan prostor koji je ostao iza WordStara potkraj su se da se ubace MS Word i WordPerfect. Ova programa su pod DOS-om bili vrlo dobri, ali WordPerfect je uih godina postao čak najpopularniji program na svetu. Radi se o relativno komplikovanom programu, čija je interfejs oskudnim konvencijama (čak na novim, paradoksalno, prirodan). Milioni ljudi nisu naučili nikad ništa više od ovog programa, i bili su vrlo zadovoljni, jer program za koji su odlučili „može sve“. WordPerfect je bio regularno ažuriran, prateći promene hardvera i softvera, može se naći u verzijama za druge platforme: Mekošću, VAX, Unix itd. Posebno je bila jaka podrška hardveru, ispisopriborima, grafičkim karti, čemu su omogućili: Mediam, u svaki zvezdica Microsofta i IBM-a oko Windowsa, WordPerfect korporacija je ostala bez progresivne strasti. IBM, Taser i drugi su naprednija verzija WordPerfecta 6.01 i sa verzijom za

Windows se kasnije. A kada se ta verzija pojavila, izazvala je opšti smeh: našla je ionako nestabilne Windows 3.0 i „padala“ na mnogo maštovitih načina.

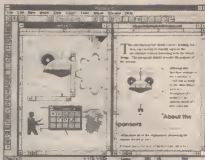
U taj nepojenjeni prostor ubacio se Word for Windows, sprečavajući da korisnici WordPerfecta za DOS naprave priručnu migraciju na Word Perfect for Windows. Opcije za Help konvencijama WordPerfecta su nama balast, ali upravo je to bio jedan od glavnih marketinških adurava u SAD. Uprkos tome, poslovna pozicija WordPerfecta sa svojim milionima mušterija bila je tako jaka da je ceo biznis prodat Novetu za neverovatnih 1.4 milijarde dolara. Dvojica originalnih autora i osnivača kompanije su se

Ali nije bilo bitno ko je od koga šta preuzeo: važno je da su Windows i bolji način korišćenja preskupog 486 računara sa tada impozantnih četiri megabajta centralne memorije odjednom dobili novi smisao i opravdanje. „Ventura? Ma pogleda šta mogu da uradim sa ovim programom!“ Ma da je tada znana groznica stonog izdavaštva već bila proleto, odmah su se pojavili novi poslovni koži su i finansijski optplatili ceļu hardversko-sofversku investiciju. A slične reakcije bile su i kod drugih korisnika: GRAFIKA = NOVI SVET. Milioni korisnika su uvideli blagodat vizuelne obrade teksta koji je dotle čamila na lepom ali skupom Mekošću.

Na novu verziju Worda nije se dugo čekalo. Verzija 2.0 bila je boljša, brža, proširena, stabilnija, a poklopila se i sa prelaškom na Windows 3.10. Što se ponajviše osutilo kroz TrueType fontove. Verzija 2.0 je bila relativno skromna po hardverskim zahtevima, tako da se i danas koristi na notebook računarima koji su u stanju da izvršavaju Windows.

Posle verzije 2.0 usledila je verzija 6.0. Skok u rednom broju verzija sa 2 na 6 objašnjava se potrebom da se ujednače brojevi verzija sa ostalim programima. Što Microsoftovim što drugih proizvođača (tada je bio aktuelan WordPerfect 6.0). Verzija 6.0 je donela značajan proširenja mogućnosti, za koje se plaća dodatnim megabajtima: ovaj program lepo radi tek na osam megabajta centralne memorije. Ali, u proteklih tri godine i to je postao nekih hardverski standard, tako da danas skoro svaki PC računar može da izvršava Word 6.0. Od unapređenja spomenutemu novu paletu za crtanje direktno iz Worda, module Graph, WordArt i Equation Editor, koji rade loše ali ipak omogućavaju neke dolatne efekte tipične za stonog izdavaštvo, poboljšani ležir, bogatiji statusna linija, opcije kao što su Full Screen za zauzimanje celog ekrana, poboljšane opcije Undo i Redo, moćnije naredbe Find i Replace (npr. mogućnost da se tekst zameni formacijom i obratno), aktiviranje desnog tastera miša, pozava (arobajzima) (nizovi ekrana u koje se upisuju razni parametri), AutoText (makronaredbe za tekst), AutoCorrect (automatska ispravka unesenog teksta), Auto-

Format (automatsko formatovanje celog teksta), veliki broj tgrađenih stilova za tekst i tabele i još mnogo toga. Trenutno je kod nas upravo Word 6.0 standard za pisanje i razmenu teksta. I to je potpuno za-stuženo: praktično sve što vam treba, od obrade teksta do stonog izdavaštva, možete da uradite sa njim. To ne znači da su drugi programi nepotrebitni. Na primer, Word ne zna za separaciju boja tako da bitan deo profesionalne pripreme za štampu otpada. Ipak, ako želite da prelomite knjigu, možete je napisati, prelomiti i odštampati iz jednog istog programa, što je velika prednost.



time obogatili, ali su istovremeno izbačeni iz igre. Posledica: ovih dana, dve godine kasnije. Novel prodaje WordPerfect za šest puta manju sumu novca!

Word for Windows

Prva verzija Worda za Windows bila je pravična kao kombinacija dotadašnjeg Worda za DOS i već postojećeg i uspešnog Worda za Mekošću. Sećam se svog prvog utiska o Wordu, krajem 1990. godine, grafička, fontovi, miš koji konačno ima nekog smisla, veća memorija za koju su bili zaslužni Windows... Posebno me je fasciniralo što mogu da osvetlim tekst i mišem klikom na ikone sa tada novog toolbar-a: bold, italic, promena fonta - sve je odjednom postalo lako! U sviranosti me je vraćio komentar Branika Dakovića: „To sve na Meku ima od prvog dana!“



Intel Zappa

Intel Zappa

Intel Zappa

Word 5.0

Teks procesor za sva vremena

Kada bi se nabrajali programi koji predstavljaju zaštitni znak kompanije Microsoft, značajno mesto zauzeo bi tekst procesor Word. Dok je MS-DOS vladao PC-ima Word je rastao i unapređivao se i tako „dogurio“ čak do verzije 6. Nakon toga, Word je evoluirao u verziju za Windows i još više učvrstao svoju poziciju na tržištu tekst-procesora.

Medutim, MS-DOS verzije nisu potpuno izgubile na aktuelnosti jer u svetu još postoji veliki broj starijih PC-a koje vlasnici neće da pošalju na „grobje kompjutera“ jer im i dalje vrše posao. Naprimera, zašto bi neki novinar menjao svoj 286 laptop za bolju mašinu ako mu isključivo služi za pisanje tekstova?

Verzija 5.0 Worda nije poslednja MS-DOS verzija ali je kod nas, svakako, najrasprostranjenija.

U današnje vreme Word za DOS je program zgodan da se u njemu tekst brzo da otkuca (kucanje pod MS-DOS-om brže je nego pod Windowsom) i kasnije učitat u neki grafički tekst-procesor gde ga prema potrebi možete mnogo lakše uobličiti i odštampati. Tako radi i naša redakcija.

Word može da radi i u grafičkom režimu, ali se ta mogućnost retko koristi. Medutim, vlasnici Herculesa često su koristili ovu mogućnost kako bi dobili YU slova na ekranu. Ipak, ako vam je potreban MS-DOS program koji radi u grafičkom režimu i ima fontove, bolje rešenje je Word Perfect ili Chi-Writer.

Kod VGA standarda problem naših slova jednostavnije se rešava zamenom sistemskog fonta YU fontom. Zamenja po YUSCII standardu vrši se nekim od domaćih programa, poput programa L16, a po 852 standardu Microsoftovim programima iz DOS-a. Ili takođe nekim domaćim program koji radi to isto ali zauzima manje memorije. Naravno, potrebno je i napraviti standardan raspored naših slova na tasta-

turi pomoću nekog programa za to (KEYB, ZKEY...)

Iz već navedenih razloga Word se još uvek koristi u Svetu kompjutera za pisanje teksta. Kod pisanja uvek koristimo njegovu mogućnost definisanja različitih „stilova“ teksta. Na primer, naslov je centriran i na ekranu prikazan crvenom bojom, a podnaslov poravnat ulevo i prikazan plavo. Boje služe da označe deo tekst koji je podebljan („boldovan“), iskošen („italikovani“), podvučen, ili neku kombinaciju ovih osobina. Ovi stilovi se pridodaju pismosima teksta kombinacijom Alt tastera i jednog ili dva slova koja smo odabrali za skraćeni naziv tog stila. Ove osobine su u tesnoj verziji sa konfiguracijom drapera za štampač tako da je različite pasuse teksta moguće odštampati različitim fontovima koje poseduje štampač.

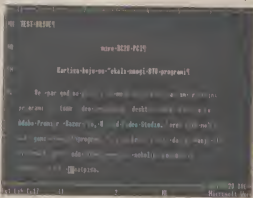
Rezultat je tekst odštampan na perforiranoj papiru gde je naslov odštampan nekim od krupnijih fontova printera (kako ne bismo gubili oči tražeći željeni tekst među hupom teksta), podnaslov je iskošen, a međunaslovi su podebljani. Naravno, tekst je sa duplim preredom kako bi se lakše unele ispravke dužina i lektora.

Možda će neke čitaoci „sokirati“ činjenica da se u Svetu kompjutera još koristi papiri medlj, međutim to je stvar afiniteta pojedinih uređnika. Nekima je najlakše da tekstove čitaju i ispravljaju na papiru jer se tako bolje udube u ulogu čitaoca. Papir se može poneti sa sobom i redigovanje se može nastaviti bilo gde. Drugi su navikli da tekstove rediguju direktno u Wordu. Medutim, u drugim novinskih redakcijama gde kompjuter služi

isključivo umesto pisaače mašine (gde se ne vrši prelamanje lista na kompjuterizma), svi tekstovi se obavezno štampaju tako da se sa njima kasnije manipuliše kao i sa bilo kojim drugim otkucanim na pisaačoj mašini.

Sledeća faza obrade je učitanje teksta u neki od Windows programa za obradu ili prelamanje, gde se, zahvaljujući „stilovima“, svaka stvar nađe na svom mestu u potrebnom obliku. Dalje posao preuzimaju naše grafičke urednice, a finalni produkt vidite pred sobom.

Napokon, nešto o izgledu samog programa: Word danas deluje pomalo arhaično, ali tipično za trendove koji su nekada vladali. Naime, opcij



je se ne nalaze u „padajućim menijima“ već u dnu ekrana, a pozivaju se tasterom Esc. Verzija 5.5 izgleda potpuno drugačije - modernije, ima „padajuće menije“ i druge detelje koje poseduju moderni programi.

Neki od opcija Worda 5.0 su veoma kompleksne, ali njihovo poznavanje nije nepođavno početnicima tako da se vrlo lako i brzo uve osnovne stvari potrebne za rad sa ovim programom. Prosečan korisnik neće koristiti više od deset odsto njegovih mogućnosti, a oni koji se oduče za korak dalje susreće se sa mnogobrojnim podmenijima i opcijama osnovnog menija. Naprimera, postoji potreba da se izračuna neki matematički izraz. Zanimava vas, recimo, koliko sekundi ima u danu, napišete 24*60*60, obeležite taj deo teksta, pritisnete F2 i u donjem delu ekrana dobićete rezultat.

Trebalo bi napomenuti da je moguće otvoriti više dokumenata u različitim prozorima. Dužina teksta koji se može učitati je neograničena pošto Word pravi „swap“ datoteku na disku. Tekst se može štimiti i u neformatiranom obliku („Text Only“).

Veoma je korisno posvetiti izvesno vreme čitanju veoma iscrpnog i dobro napisanog Helpa. Korisnici koji slabije stoje sa engleskim jezikom uz malo truda mogu pronaći literaturu na našem jeziku posvećenu ovom programu.

Alexander SWANWICK

WordPerfect 6.0 for DOS



Najviše što DOS aplikacija može da ponudi

WordPerfect je jedna od najpopularnijih aplikacija ikada. Još u doba kada je miš bio redak dodatak računaru, pojam obrade teksta praktično se vezivao za ovaj program, prvenstveno zbog njegove mogućnosti da da kvalitetan ispis na gotovo svako poznatom štampaču, kao i zbog efektnog rešavanja problema naših slova (o čemu će biti reči u posebnom tekstu). Nije za zameranje ni činjenica da je program radio na praktično svakoj platformi, da je verzija 5.1 zauzimala jedva 5 MB, kao i da je efektno koristio prednosti grafičkih kartica i omogućavao korisnicima da u grafičkom modu vidi stranicu tačno onako kako će ona izgledati posle štampanja. Sve ove opcije, koje se danas smatraju za osnovne, tada su bile izuzetno napredne i to je osnovni razlog zbog koga je WordPerfect dugo vremena bio tekst procesor koga je koristilo preko 50% korisnika na svetu.

WordPerfect 6.0 je prvi potpuno grafički tekst procesor za MS DOS. U njemu postoji tekstualni mod koji izgleda poput ranijih verzija i u kome je moguće uraditi sve što i u grafičkom, tako da se korisnik može opredeliti za jedan od ova dva ili koristiti oba naizmenično u zavisnosti od toga šta mu u datom trenutku više odgovara. Program koristi sve standardne elemente korisničkog interfejsa na koje su nas navikle Windows aplikacije. Tu su padajući meniji, ikonostasi (ToolBars), lenjiri, lajzne za pomeranje po tekstu (ScrollBars), statusna linija itd.

Podrška za različiti hardver jedna je od WordPerfectovih jačih strana. Spisak grafičkih kartica sa kojima radi nije baš impozantan, ali postoji i univerzalni VESA drajver uz pomoć koga će program uspešno saradivati sa gotovo svim novijim karticama. Sa štampačima je, međutim, situacija drastično drugačija. Uz sam program se dobijaju drajveri za par stotina (!) raznih modela, pa praktično i ne postoji štampač koji WordPerfect ne podržava. Lepa osobina je i što program za svaki štampač poznaje i listu ugrađenih fontova, moguće rezolucije itd, pa može da koristi prednosti hardvera do maksimuma. Čak i ukoliko korisnik nije zadovoljan rezultatima, teoretski je moguće intervenirati na samom drajveru i menjati neke njegove funkcije. "Teoretski", jer je program kojim se to radilo prestao da se dobija uz sam WordPerfect od ove verzije, pa je potrebno posebno ga naručiti od proizvođača (posledica *it was over the Atari-crazy??. prtm. aut.*).

Osnovne opcije

Zaglavlja, fusnote, zaštitna bloka, traženje i zamena reči, postavljanje oznaka (Bookmarks) po tekstu radi lakšeg snalaženja i druge opcije koje

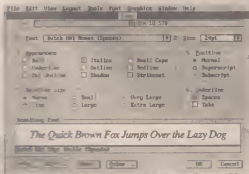
u njegovim fontovima, a grafičke fontove koristi za naslove. Tako ćete postići maksimalnu brzinu štampanja, a dokument će izgledati izdatkoma lepše nego da je raden samo jednim fontom u jednoj veličini. Tastatura je moguće potpuno prilagoditi sopstvenim zahtevima, što važi i za ikonostasi i druge elemente ekrana.

Još jedna bitna osobina WordPerfecta su tzv. „skriveni kodovi“ koji se dobijaju opcijom *Reveal Codes*. Svaki objekat koji se pojavljuje u dokumentu, bilo da je to slika, grafičkom, fusnota ili neko drugo, u sam tekst ubacuje se kao kod u kome piše o čemu se tačno radi. Svrha ovoga je izuzetno lako manipulirati dokumentom u celini - ukoliko se predomislate i odlučite da vam neki objekat ne treba, dovoljno je dovesti kursor na njegov kod i izbrisati ga. Metodom u početku deluje zbunjujuće, ali je neporecivo brži i jednostavniji od metoda nekih drugih programa u kojima se može desiti da bezuspešno pokušavate da se rešite nekog objekta koji ste greškom ubacili u tekst. Skriveni kodovi olakšavaju i menjanje objekata. Dovoljno je kliknuti dvaput na ne-



Osnovni ekran

Str. 1 Pg. 1 Of 1.000 Pages 9.100



The Quick Brown Fox Jumps Over the Lazy Dog

Osnovni ekran

Str. 1 Pg. 1 Of 1.000 Pages 9.100

svi tekst procesori standardno poseduju su tu. Program daje mogućnost predomišljanja (Undo), ali nalikost pamti samo poslednju operaciju, pa treba biti pažljiv. Pored standardnih štampačevih fontova moguće je koristiti i grafičke (Bitstream Speedo, CG Intellifont, Adobe Type 1 ili TrueType), a najlepše od svega je što WordPerfect praktično i ne pravi razliku u radu, pa ako imate matricni štampač možete ocekivati tekst pisa-

ki kod i automatski se dobija prostor u kojem je moguće editovati objekat. WordPerfect, naravno, mudi i grafičke opcije. Po tekstu je moguće ubacivati horizontalne i vertikalne linije ili učrtavati slike (vektorske ili bitmapirane) sa diska, a tu je i modul *WP Draw* u kome je moguće kreirati jednostavne grafičke forme.

Podržano je i kreiranje tabela koje mogu sadržati ili običan tekst ili brojčane podatke i formule za ufnjovu obradu. Mogućnosti WordPerfecta su, naravno, daleko ispod onih koje nude moderni tabelarni kalkulatori, ali su sasvim dovoljne. Za korisnike koji pišu stručne ili naučne radove postoji mogućnost ubacivanja matematičkih formula koje se ponašaju poput grafičkih objekata. Same formule kreiraju se u specijalnom editoru i pišu jezikom koji podseća na BASIC. Potrebno je malo vremena dok se korisnik navikne na ovakvu filozofiju, ali njena prednost je u tome što je i najkomplikovanije formule re-

Ami Pro 3.1 & Word Pro 96

Lotusov izlet u tekst procesor

Ujeki masovnih prelazaaka na Windows 95 pojavila se nova verzija programa *Ami Pro*, tekst procesora korporacije „Lotus“. Umesto standardnog povećanja broja verzije „Lotus“ je promenio ime proizvođača u *Word Pro 96*, nagoveštavajući velika unapređenja i zauzimanje vodećeg mesta među Windows tekst procesorima. Međutim, i pored *Word Pro 96*, *Ami Pro 3.1* ostaje idealan izbor za ljude sa slabijim mašinama.

Ami Pro je tekst procesor za Windows koji se prvi pojavio na tržištu. Odličan WYSIWYG (što vidis na ekranu to dobies na papiru), izuzetna funkcionalnost i lakoća korišćenja, tabele, grafičoni i matematičke formule, samo su deo onih čina hvajjenih od strane mnogih kompjuterskih časopisa. Inovativnost i doslednost u korisničkom interfejsu, uz mogućnost tzv. timačkog rada, osigurali su uspeh *Ami Pro*.

Iako se pojavio pre tri godine, *Ami Pro 3.0* i danas može više nego dobro da zameni *Word* for Windows 6.0, mnogo glomazniji i hardverski zahtevniji (čitaj sportij) proizvod Microsofta. Pokusaj da se *Word* for Windows 6.0 pokrene na 386 DX na 40 MHz sa 4 MB RAM-a i zavisiće ti neslavno. Sve složenije, pa i neke prošle opcije rezultovale su pauzama koja je jednostavno onemogućavala produktivan rad. Za razliku od *Worda*, *Ami Pro* je savršeno dovoljno 4 MB za prijetan rad, čak i sa velikim dokumentima. Može se naći u Windows i OS/2 verzijama.

Pojava Windowsa 95 naterala je „Lotus“ da izda novi program *Word Pro 96* u tri verzije: 16-bitna za Windows 3.0+, 32-bitna za Windows 95/NT i verziju za OS/2 WARP. Nažalost, na raspolaganju smo imali samo 16-bitnu Windows verziju.

Timski rad koji je u *Ami Pro* bio odlično implementiran, u *Word Pro 96* doveden je do savršenstva, pa se zato on i reklamira kao dmski tekst procesor. Korisnički interfejs učinjen je modularnijim i još upotrebljivijim, međutim, preko hiljadu novih ili unapređenih stvari (prema tvrdnji „Lotusa“) izgleda da je uzelo danak u porebnim računarskim

resursima, pa je to učnilo *Ami Pro* i dalje aktuelnom opcijom.

Potrebni resursi i instalacija

Ami Pro 3.1 traži barem 286 procesor i 2 MB RAM-a, a za pristojan rad dovoljan je i 386 DX na 40 MHz i 4 MB RAM-a. Na hard disku će, u zavisnosti od vrste instalacije, zauzeti od 5 MB za minimalnu konfiguraciju do 15 MB u kompletnoj konfiguraciji. U disketnoj verziji dolazi na sedam 3.5"/1.44 disketa pri čemu se na sedmoj nalazi ATM (Adobe Type Manager 2.0) koji omogućava korišćenje (thesaurus, spellchecker itd.).

Word Pro 96 zahteva bar 486 procesor, a Pentium je više nego dobrodošlo. Minimum potrebnog RAM-a je 8 MB, a za ione pristojan rad potrebno je 16 MB. Ne znamo da li je ovulika glad za memorijom posledica korišćenja 16-bitne verzije pod Windowsom 95 ili je to jednostavno neminovnost za sve nove Windows programe. Na hard disku je potrebno od 15 MB za minimalnu konfiguraciju do 35 za punu verziju. Disketna verzija je na šesnaest 3.5" disketa kapaciteta 1.44 MB. Naravno, postoji i verzija na danas nezaobilaznom CD-u. Kao i u slučaju *Ami Pro*, instalacija prolazi bez problema, uz konstantan prikaz potrebnih informacija.

I za *Ami Pro* i za *Word Pro 96* potrebno je dodatnih 10 MB za privremene fajlove koji nastaju prilikom rada (naročito prilikom štampanja teksta) i Windows svag fajl propisne dužine.

Oči u oči sa „Lotusovom“ beterijom tekst procesora

Nakon prikaza uvodnog logo-znaka dočekaće nas ekran čistog Windows dizajna sa ponuđenim spisakom scimljenih dokumenata i tzv. SpookMastera, praznih dokumenata (šablon) određenog izgleda koje jednostavno popunito i dobijemo rezultat koji profesionalno izgleda.

Meni linija je kontekstno senzitivna, pa će se u zavisnosti od vašeg položaja u



lativno lako koncipirati. Tu je, naravno, i gomila simbola koje je moguće koristiti, od grčkog alfabeta do različitih oznaka računskih operacija.

Postoji i opcija štampanja na kovertama. Dovoljno je uneti veličinu koverta (pored standardnih, moguće je definisati i nove), adresu primaoca i pošiljaoca i pustiti program da obavi ostalo. Ne postoji, dođude, mogućnost formiranja adresara, pa je svaki put potrebno unositi adrese ispočetka. Direktno sa ovim u vezi je i opcija slanja cirkularnih pisama (*Mail Merge*). Sve što treba uraditi je napisati tekst u kome će se, mesto imena ili adrese, pojavljivati specijalni kod i napraviti spisak primaoca, a *WordPerfect* će sam obaviti umnožavanje i zamenu imena.

Opcije poput generisanja sadržaja ili liste autora su jošna od stvari zbog koji vredi koristiti računar pri obradi teksta. Sve što je potrebno je da, tokom pisanja teksta, obelodanave naslove i podnaslove olinia i da saopštite programu gde želite sadržaj i kako on treba da izgleda. Računar će sam ubaviti brojeve strana, a ako kasnije nešto i promenite u tekstu, sve što je potrebno je da kažete programu da ponovo generiše sadržaj i to je to. Pored ovoga, tu su i unakrsne referencije, koje će program takođe automatski generisati i menjati u skladu sa izmenama koje koristiti unositi u tekst. *WordPerfect* nudi i mogućnost pravopisne i gramatičke provere teksta, ali podrške za naš jezik nema pa su ove opcije interesantne samo onima koji pišu na nekom od većih svesnih jezika (što se uglavnom svodi na engleski). Tu je i tezaurus (rečni sinonima), kao i mogućnost analize dokumenta, broja reči i prosečne dužine rečenica u tekstu.

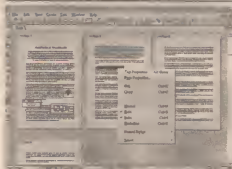
Automatizacija posla

Od neobitnijih opcija, tu su hipertekst i ubacivanje zvuka u dokument. Hipertekst je tekst u kome posebno pokazuje neki drugi, bilo da je to samo neki drugi deo tekstućeg dokumenta ili potpuno novi fajl na disku. Svar radi sitično WWW-u: obelodane deo teksta i proglašite ga pokazivačem na nešto drugo i svaki put kad kliknete na njega to nešto drugo i dobijete. Ubacivanje zvuka u dokumente se radi na sličan način, a ina smisla samo ako nameravate da dajete dokumenti nekom drugom u računarskom obliku. Klikom na kod koji označava ubačeni zvuk, dočinja osoba će ga čuti.

Kao i svi ozbiljni programi, i *WordPerfect* nudi svoj makro jezik kojim je moguće automatizovati posao. Ne možemo se sada upuštati u njegovo detaljnije opisanje, ali pomenimo samo to da se sa programom dobija desetak veoma korisnih makroa (npr. generisanje liste fonova) iz kojih se da dosta naučiti o korišćenju ovog makro jezika. Makroe je moguće dobejaviti i tasterima i tako dodamo olakšati njihovo korišćenje.

WordPerfect 6.0 za DOS je relativno dobar program. „Relativno“ je pravi izraz, jer je on po svojim osobinama daleko ispred svih ostalih programa ovog tipa za DOS, ali je ipak hendikepiran u odnosu na Windows programe jer ne može simulirati sve prednosti koje ovakvo okruženje nudi. Prednosti zbog kojih bi ga vredelo koristiti je veoma dobro rešenje problema naših slova kako na ekranu i štampača, tako i pri sortiranju teksta, kao i mogućnost korišćenja grafičkih fonova i drugih prednosti koje daje cipevog grafički mod rada. Naš savet ukoliko glas: ako imate isuvše slabu mašinu da biste potpuno prešli na Windows okruženje, onda će vas *WordPerfect* sigurno zadovoljiti. Međutim, ako je vaš računar dovoljno jak da se izbori na grafičkim operativnim sistemom, onda je mnogo bolje koristiti programe za njega. Standardizacija među programima je izuzetno zgodna stvar, a i teško se može protiv napredka.

Slobodan POPOVIĆ



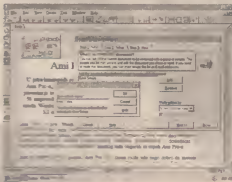
dokumentu pojavljivati i nestajati opcije kao što su Text, Drawing, Table, Equations ili Charts. Takav način rada mnogo je bolji od gomile menija u kojima je teško naći potrebnu opciju.

Ispod menija liste nalaze se tzv. smart ikone, dugmad koja predstavljaju vezu sa svim postojećim opcijama. Njihov položaj, veličina, izgled i funkcija mogu se proizvoljno menjati. Smart ikone su takođe kontekstno senzitivne, pa se u zavisnosti od onoga šta radite pojavljuju ili nestaju.

Za smart ikone, meni opcije ili tastaturne kombinacije možemo vezati script fajlove, kratke i jednostavne programe koje možemo i automatski izvesti - odaberemo Record Script, uradimo jednostavnu opciju i u skript snimimo sve što smo učinili, od tog nastatka uređak će nam biti na raspolaganju i na način koji sami odredimo.

Prozor za korekciju teksta je u središnjem delu ekrana. Word Pro 96, kao i Ami Pro, poseduje više modova rada. To su draft, za slabije mašine, i kome se ne vide sve karakteristične teksta (pikture, fontovi, sličice) outline mod u kome sređujemo hierarhijski dokument i layout mod koji omogućava WYSIWYG rad. Može se učitati više dokumenata ojednako, pri čemu se svaki nalazi u svom Windows prozoru, a njihov položaj može biti proizvoljan.

I Word Pro 96 prozor svakog dokumenta može biti dodatno izveljen pa u jednom prozoru možemo videti zumirani tekst a ispod njega tri crte stranice (prethodna, trenutna i sledeća).



Moguća su i sve druge kombinacije koje možemo zamisliti. Kakav god bio razmeštaj dokumenata na ekranu, u svakom trenutku možemo vršiti izmene u njima. Zumiranje se definiše prema želji, u procentima, kao i zumiranje od margine do margine ili pregled cele stranice.

Na drugu ekranu nalazi se status linija koja, sem što nam daje mnoge informacije o dokumentu, omogućava i izmenu atributa njegovog sadržaja. Tako, recimo, možemo videti i menjati aktivan font, njegovu veličinu i atribute, aktivan stil, trenutno vreme, datum i broj stranice. Status linija omogućava da u jednom koraku vršimo prošire izmene a za složenije se mogu koristiti meniji, smart ikone ili pridružene kombinacije tastera.

Kao i u svakom drugom Windows programu pomoć je samo jedan taster udaljena od nas. Sa Word Pro 96 dolazi i 'Ask the Expert', mogućnost da engleskim jezikom postavljamo pitanja u vezi s tekst procesorom i dobijemo odgovore iz Helpa.

Jedna novost vezana za Word Pro 96 je i korišćenje desnog tastera na mišu. Postavimo kursor na tekst, sliku ili bilo koji drugi deo dokumenta, pritisnemo desni taster i dobijemo pristup svim relevantnim opcijama. Uz pomoć desnog tastera na mišu mogu se menjati, bukvaino, svi aspekti dela dokumenta koji smo označili mišem.

Po pritisku na desni taster i odabiraju Properties menija prikazuje se Info Box, meni maska slična roli down/up menijima koji postoje u programu Corel Draw. Info Box je (kao i sve ostalo u Word Pro 96) kontekstno senzitivna, pa će prikazivati atribute i mogućnosti njihove izmene u zavisnosti od dela dokumenta u kojem se nalazimo.

Rad sa tekstom

Dobru osobinu Ami Proa i Word Pro 96 predstavlja stilovi (u Venuri poznati kao tagovi). Definišemo naslov, podnaslov, običan tekst i

ostale potrebne stilove i nakon toga ih po potrebi koristimo. Iako se u nečemu predomislimo, jednostavno izmenimo stil i to se prenese na ceo dokument, automatski.

U stilu možemo definisati font, boju, atribute, broj kolona, razmak između linija, koji stil dolazi posle trenutnog stila. Stil je vezan za paragraf, a paragraf predstavlja bilo kakav tekst unesen između dva pritiska na "Enter" taster.

Izbor i menjanje stilova vrši se preko menija, smart ikona ili, u Word Pro 96, desnim tasterom na mišu.

Za tekst su vezani thesaurus i spell checker (nažalost ne postoje verzije za naš jezik) a u Word Pro 96 i automatsko ispravljanje teksta još u toku kucanja. Prilikom rada spell checkera, naprimer, možemo menjati sam proveravani tekst, bez obzira što je provera u toku. Sadržaj i indeksi pojmova automatski se definišu u novom ili trenutnom dokumentu.



Word Pro 96 uvodi nove pojmove division (odeljak) i section (odlomak), koji predstavljaju odvojene delove dokumenta različitih osobina i sadržaja. Recimo, unutar našeg dokumenta možemo napraviti division koji predstavlja link (vezu) na neki drugi fajl (koji može biti čak i na nekoj drugoj mašini povezanoj na internet) što olakšava rad sa dugačkim dokumentima.

Rad sa okvirima i njihovim sadržajem

Jedna od udatih novosti Ami Proa su okviri, koji ga približavaju DTP-u. Položaj okvira, njihov sadržaj, izgled i ostale osobine mogu biti proizvoljne. Unutar njih možemo stavljati tabele, grafikone (preko 10 vrsta, uz nekoliko varijacija), bitmapirane slike koje se mogu dodatno obrađivati (osvetljenje, kontrast itd.), matematičke formule i, naravno, sam tekst, formatiran po želji kao da se radi o novoj stranici. Unutar okvira možemo otvoriti novi okvir, pa bukvaino dobijamo mogućnost pravljama više stranica unutar jedne fizičke stranice.

Posebno atraktivna mogućnost jeste crtanje draw alarima (grafičke primitive, tekst, notna-



nje, pravljenje senki itd.) uz pomoć kojih vrlo lako možemo dobiti dokumente profesionalnog izgleda. Ako ipak ostanemo bez inspiracije,

na raspolaganju imamo biblioteku slika i simbola koje se dobijaju prilikom instalacije.

Otvirajući mogu biti transparentni ili neprozirni, ovi čeni proizvodnim računima, centrima i postavljani na više stranica automatski. Sve to samo je deo mogućnosti rada sa okvirima, za više informacija o njima kao i o svim ostalim stvarima u Ami Prou pritisnite F1 ili u Word Pro 96 pitajte „eksperta“ (Ask Expert).

Spoljni sveti

„Lotusova“ baterija tekst procesora naravno, nije jedino što se može naći na tržištu, pa se javlja problem razmene dokumenata između više različitih tekst procesora. Ami Pro i Word Pro 96 imaju veliki broj import/export filtera za sve poznatije (i one manje poznate) tekst procesore, programe za tabelarne proračune (Excel, Lotus 1-2-3 itd.), grafičke programe pa i za HTML stranice.

Postoji i podrška za OLE, razmeni podataka između programa. Unutar okvira možemo imati, recimo, tabelu koja je urađena u samom Excelu. Kako menja mo podatke u Excelu, menja se i stanje u okviru dokumenta. To je lak način da sve poslove obavimo u najpogodnijim programima, a da pri tom sve bude čvrsto povezano u dokumentu Ami Proa ili Word Pro 96.

Svjana novost koju uvodi Word Pro 96 predstavlja podrška Internetu: možemo editovati dokumente do kojih imamo pristup preko TCP/IP-a, tj. World Wide Web-a ili FTP-a. Rad sa ovim opcijama, izuzetno je jednostavan: Word Pro 96 „skine“ dokument sa zadate adrese, na ga izmenimo i on automatski bude ažuriran na mestu odakle je uzet, uz kompletnu podršku za grupni rad.

Grupni rad i/ili poslednja reč

Grupni rad u Word Pro 96 je olakšan mnogim opcijama. Neke od njih su:

- Podešavanje prava pristupa dokumentu. Unosni mo spisak ljudi koji imaju pristup nekom dokumentu, potrebne šifre i privilegije (menjanje fontova, stilova, boja itd.).

- Sve verzije dokumenta nalaze se u jednom fajlu pri čemu se snimaju samo razlike između verzija. Uz svaku verziju moguće je dodati komentar.

- Review mod omogućava da sve vaše izmene budu naznačene u tekstu, a autori ostaje mogućnost da ih usvoje ili odbace.

- Može se koristiti „marker“ koji ispod teksta stavlja boju. Jednostavno imamo prevučeno preko teksta i on ostane označen bojom. U isto vreme možemo ostaviti „karticu“ sa objašnjenjem, vezano za označen ili izmenjen tekst (ili čisto kao podsjetnik da treba da požurimo da predamo svoj tekst u redakciju - prim. aut.).

Mogućnost grupnog rada na dokumentima stavlja Word Pro 96 u sam vrh trenutno postojećih Windows tekst procesora, naročito danas, kada je grupni (režni) rad od presudnog značaja za preživljavanje u surovim uslovima tržišnog poslovanja. Poslednja reč „Lotusa“ na polju tekst procesora postavila je težak zadatak pred konkurenciju i sve su preporuke da (prema mogućnostima) koristite Ami Pro 3.1 ili Word Pro 96.

Damir Čolak
(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

WordPerfect 6.1 for Windows

„Iz grmena velikoga lafu izač trudno nije...“

Od svih programa koji su posle uspešnih DOS verzije doživljavali prelazak na Windows okruženje, WordPerfect je jedan od onih koji su najviše obećavali. Veze sa penoljčuću koje ima poseduju i dobre i loše strane - lepo je znati da prelazak na Windows verziju neće zahtevati ponovno učenje programa, ali pitanje je koliko je opravdano zadržavati neka nepotrebno komplikovana rešenja samo zarad kompatibilnosti.

WordPerfect 6.1 je 16-bitna aplikacija koja lepo radi i pod Windowsom 95, pod uslovom da uspeje da je instalirate. Verzija koju smo testirali prosto je odbijala da izvrši instalaciju, iako je, jednom instaliranu, savršeno lepo radila. Izgled ekrana je standardan za aplikacije ovog tipa i dosta podseća na popularni *WinWord*. Korisnici verzije 6.0 za DOS primetiće da su svi prvotni govori identični, a i raspored tastera je veoma sličan. Za razliku od ranijih verzije, ovdje je konačno moguće podesiti radne boje, pa ako ne volite crn tekst na belo pozadino, slobodni ste da to promenite onako kako vama odgovara.

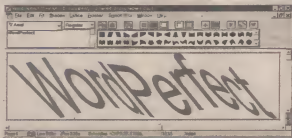
Podrška za hardver je pitanje koje se više ne postavlja za pojedinačne aplikacije, jer se o tome brine operativni sistem. WordPerfect ovde odstupa od uobičajenog pravila zadržavajući sopstvenu, već nadaleko poznatu podršku za štampače. Sa njim se dobija gomila drajvera, ali ostavljena je i mogućnost korišćenja onih iz Windowsa. Prednost prvih je što omogućavaju korišćenje fontova ugrađenih u štampače, ali pošto teško da će neki proizvođač praviti drajvere specijalno za WordPerfect, većina korisnika će se verovatno odlučiti za drugi varijantu.

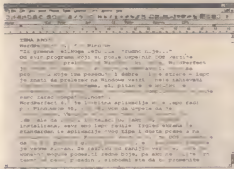
Obične...

Pošto se radi o praktično istoj aplikaciji, pozivamo vas da pogledate tekst o WordPerfectu 6.0 za DOS. Sve što smo rekli o njegovim osnovnim opcijama, uključujući i specijalne kodove, važi i za Windows verziju pa bi bilo besmisleno ponavljati iste informacije. Od značajnijih poboljšanja na tom planu treba istaći da je *Undo* (vraćanje) pozicije učinjene akcije) dobio više nivoa i da je sada moguć i *Redo*, mogućnost opozivanja. I ovdje je moguće premapirati tastaturu i promeniti izgled ekrana, a autori su se trudili da očuvaju izgled korisničkog interfejsa kako bi se raniji korisnici maksimalno brzo privikli na novo okruženje. Jedino što nedostaje je tekstualni mod rada - kada se jednom presli na grafički operativni sistem, nema povratka.

Za razliku od DOS verzije, koja je morala sama da se stara o svemu, Windows verzija koristi sve mehanizme operativnog sistema, a pre svega OLE. Kreiranje tabela, grafikonu i jednostavnijih crteža vrši se iz posebnih programa koji se potpuno integrišu u WordPerfect i to meri da je teško i premetri da se radi o drugoj aplikaciji. Ukoliko vas ovi dodaci ne zadovoljavaju, slobodni ste da koristite bilo koju aplikaciju koja podržava OLE, što se praktično svodi na gotovo sve aplikacije koje postoje. Napomenimo da smo, prilikom testiranja programa, na isto mašini instalirali i *WinWord 6.0* oba programa su savršeno koristila „dodatke“ onog drugog, što samo pokazuje univerzalnost OLE koncepcije. Pre toga, svaki dokument moguće je poslati kao elektronsku poruku uz pomoć mehanizama koje nudi sam Windows.

Novost u ovoj verziji je *TextArt*, datak za pravljenje natpisa i naslova koji ličakaju





iz okolišnog teksta. Sve što je potrebno je uneti tekst natpisa i odabrati željeni efekt. Pomoćna su razna senčenja i zakrivljenja teksta, rotacija za proizvoljan ugao i slični efekti. Program poseduje i *Drop Cap* opciju koja na početku izabranog pasusa pravi inicijal i to u nekoliko pomoćnih redova.

...i manje obične stvari

WordPerfect 6.1 poseduje i neke opcije za tipografsko podešavanje izgleda teksta. Željeni tekst moguće je precizno pozicionirati u odnosu na bilo koju od ivica papira ili na trenutnu poziciju kursora. Zanim. moguće je kombinovati dva karaktera kako bi se dobilo novo, što je zgodno kada treba akcentovano neko slovo koje već ne postoji kao akcentovano u slupku karaktera. U tekst je moguće ubacivati komande štampača (što se obično svodi na Escape kodo-ve), a program podržava i precizno određivanje razmaka između dva slova (*Manual Kerning*), dve reči ili dva susedna reda. Ovakve opcije su

se do sada tretale samo kod spojajizovanih programa za preloim teksta, a ovo je prvi nama poznat slučaj da jedan teist procesor dozvoljava ovu korisničku toliku preciznost u manipulisanju izgledom teksta.

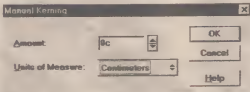
Pored pravopisne i gramatičke provere (našeg jezika, naravno, nema), dodata je i mogućnost ispravljanja grešaka „u letu“ (*QuickCorrect*), a jedna od njenih zanimljivijih opcija je ispravljanje navodnika, pa je sada konačno mogu-

nećion). mehanizam sličan OLE-u koji omogućava jednom programu da koristi bazu podataka iz drugog, nezavisno od toga u kakvom formatu je ona zapisana.

WordPerfect 6.1 je u najmanju ruku, kontrolisan. S jedne strane, to je fantastično moćan program koji mudri posuđi kontrolu nad dokumentom pomoću skrivenih kodova, napredne tipografske opcije i stisak drugih stvari. Njegove loše strane su njegova glomaznost i korisnički interfejs koji je prilično komplikovan, tako da je potrebno dosta „kopanja“ po menijima ili dijalozima ne bi li se došlo do određene opcije. Takođe, filteri za uvoz i izvoz dokumenata veoma su čudljivi, pa se jako često dešava da se snimanjem u bilo koji drugi format od sopstvenog prosto izgube ili naša slova ili neki drugi objekti.

Zahvaljujući truzetno lođoj politici same WordPerfect korporacije, koja je prvo prodala Novellu, a sada je u ko zna čijim rukama, sudbina ovog programa je nezreva. Gotovo je nesumnjivo da je moćniji od bilo kog drugog tekst procesora, ali ipak bi trebalo dosta raditi na njegovom izgledu ne bi li postao program prijatelji širokim masama i ne bi li prevazišao neke kompromise u korisničkom interfejsu nasleđene od prepotopiskim DOS verzija, a očuvane u ime kompatibilnosti. Zbog toga se uzdržavamo od preporuka. WordPerfect jeste moćan program, ali pitanje je treba li svakome tolika moć i je li spreman da je plati vremenom koje je potrebno za njegovo učenje.

Slobodan POPOVIĆ



će ostvariti nad standard - ovojene dole a zatvorene gore. Izgled teksta u okviru jednog pasusa moguće je zapamtiti kao stil, a tu je i opcija *QuickFormat* koja po ugledu na jedan pasus formatira drugi.

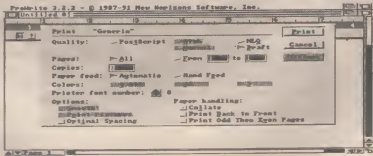
Za kraj, pomenimo i mogućnost uvoza tabela i baza podataka, bilo kompletnih ili samo onih siogova koji ispunjavaju određen kriterijum. WordPerfect poznaje formate baza najpopularnijih programa (Clipper, FoxPro, dBase itd), a postoji i podrška za *ODBC* (*Open Database Con-*

Za razliku od PC komputera, na kojima je obrada teksta zahtevala, tako reći, od prvog XT kompatibilna, Amiga računari su znatno kasnije zaplovlili tim „ozbiljnim“ vodama. Prvi, a i mnogi stidji programi bili su samo stidjiv pokušaj pariranja znatno moćnijim aplikacijama koje su radile na personalnim kompjuterima. Danas, na sreću, stvari stoje daleko bolje, pa se bez uzdržavanja može reći da Amigini tekst procesori nove generacije lišu ukorak sa pakozima kao što je, na primer, MS Word for Windows. Taj napredak za sobom nosi i veće hardverske apetite programa koje, na žalost, malo koji korisnik sa ovih prostora može sebi da priušti (a i oni koji mogu sigurno se ne have poslovima kao što je pisanje).

Jedan od naprednijih programa iz tzv. „prelaznog perioda“ između starih tekst editora i prvih word processing paketa jeste ProWrite, delo programera firme „New Horizons Software“. Svojom relativno skromnim hardverskim

ProWrite 3.2.2

Jedan od najznačajnijih programa iz „prelaznog perioda“



Final Writer 4 & Personal Write 4.1

Ljubav na prvo kucanje

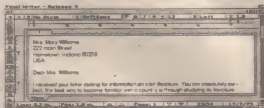
Krajem prošle i početkom ove godine na Amigino programsko tržište stigle su dve prinove u obliku solidnih tekst procesora. Već višestruki Final Writer vraća se u punom sjaju (verzija 4), sa malo više memorijske zahtevnosti i par poboljšanja. Za razliku od njega, potpuno nov program *Personal Write 4.1* pruža osnovne usluge tekst procesora svakom Amigisti.

Da bi se poslednja verzija Final Writera starovala potrebno je osloboditi oko 5 MB na hard disku za neophodnu instalaciju, kao i 2.5 MB RAM memorije. Kickstart treba da je verzije 2.1 ili više.

Po ulasku u program videćete da osnovni sadržaj radne površine nije ništa revolucionarniji od drugih tekst procesora, sa leve strane se nalaze korisnički gđžetži (sa

Odvade se podešava označavanje svakog paragrafa, strane ili celog dokumenta, selekovanje alatake za edisovanje ili rad sa grafikom, kreiranje tekstualnog bloka (za kasnije insertovanje i slično), pristup svim delovima dokumenta itd. Iznad naziva dokumenta (ime, datum, vreme) koji se obrađuje, nalazi se horizontalni meni preko koga se podešavaju veličine leve i desne margine, označavanje crticama granice zone koju zauzima strana itd.

Pored donje granice (bordera) opciono postavljen je informaciono-komandni deo sa gđžetžima koji može biti rezidentan ili ga možete isključiti. Tu možete videti poziciju reda/karaktera u dokumentu, broj strane, datum/vreme (koji se opciono unose u editovani tekst, kao i funkcije za kretanje kroz dokument.



moćnošću konfigurisanja) radi lakše komunikacije sa često upotrebljivanim funkcijama programa. Sve komande su podelejene u dve kolone. Prva se odnosi na način rada (style) i fontove. Podešavanje preko ovih gđžetžeta podešavate izgled paragrafa, razmak između redova, izbor, izgled i veličinu fonta.

Preko druge kolone možete kontrolisati različite aspekte svih programskih operacija. Naravno, sve komande se mogu alternativno koristiti sa onim iz susedne kolone.



by 911 23-89-95

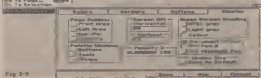


Fig 2-5

zahtevima, lakoćom upotrebe i, s druge strane, dosta naprednim mogućnostima.

ProWrite je našao sebi mesto u zbirci skoro svakog korisnika koji miš, osim za prekladanje lutroa pr igara, koriste i u druge svrhe.

Verzija koja smo testirali (3.2.2) ne spada među najviše, ali zato ima najslabiju osnovnu konfiguraciju za startovanje, a to je A500 sa ECS čipsetom i bar 1 MB Chip RAM-a (u nekim slučajevima radi i na standardnoj „pola Chip - pola Fast“ kombinaciji). Na takvoj minimalnoj konfiguraciji, za rad ostaje oko pola megabajta, što u startu isključuje komforan rad sa većim dokumentima ili, ne daj Bože, slikama (sposobnost izvršavanja se podržava). Pravu „domaćinsku“ atmosferu ProWrite će ostvariti tek na AGA mašinama sa 2 ili 4 MB memorije. Što i dalje ne predstavlja veliku zahtevnost.

Korisnički interfejs, naročito ekran, u potpunosti je podređen brzom i efikasnom edisovanju teksta. Nema suvišnih gđžetžeta, prenamernih menija, milion kombinacija tastera (od kojih 100% funkcioniše jedino CTRL+A+A+A) i sličnih glomaznih i ne uvek korisnih struktura. Ekran je jednostavno podeljen na radni deo i lenjir (Ruler), koji se može i isključiti, čime se malo dobija na brzini. Ispod njega je par osnovnih gđžetžeta kojima se određuje način ispisa teksta.

Meniji su rađeni po klasičnoj pull-down šemi, sa minimalnim brojem podmenija i beskorisnih opcija koji smanjuju preglednost i dekoncentrišu korisnika. Do osnovnih opcija se može doći i preko tastature, kombinacijom desnog amiga i nekog drugog tastera. Osim standardnih opcija za ovaj tip programa, ProWrite ima i nekoliko karakterističnih, kao i posebno dobro obrađenih elemenata. Na primer, postoji opcija Erase za brisanje markiranog teksta bez njegovog kopiranja u baler (iako to radi slična naredba Cut), tu je i gomila opcija i podmenija namenjenih štampanju dokumenta, i na koje je obraćena posebna pažnja, a naročito treba istaći opciju za brzo štampanje pojedinačnih stranica. Postoji i mogućnost alfabetskog sortiranja (uzlazno i silazno), što je od koristi pri pravljenju spiskova i kataloga.

Za pohtvu sa i rutine za pretraživanje i zamenju delova teksta, manipulaciju fontovima (iz sistemskog fonta direktno) i proveru pravopisa (spell checking). Vrlo interesantna je Summary opcija, koja iznosi statističke podatke u vezi sa dokumentom (broj reči, rečenica, pasusa, zatim prosečnu dužinu istih i, na kraju, ocena čitljivosti koja se formira preko odnosa prethodnih parametara). Navodno postoji i opcija za izgovaranje engleskog teksta, ali je, na žalost, nismo uspeali da prvoizmo na saradnju.

ProWrite se, naravno, odlikuje i pokojim, u odnosu na konkurenciju, manje kvalitetnim segmentima. Neki od njih su mali broj opcija za sređivanje i pregled stranice (Layout), neprecizan lenjir i čudljivo ponašanje ponekih opcija.

Imajući sve u vidu, ProWrite je jedan mali, krajnje koristan, jednostavan i, nadajmo, upotrebljiv tekst-procesor sa širokom mogućnošću primene. Idealan je kao „rezačnja ešapa“ na putu ka kompleksnijim programima, a za prosečnog korisnika sasvim adekvatna alatka za svakodnevni rad.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



Atari piše srcem

Platforma sa tekst procesorima najčudnijih imena

u Apply Options iz koga opcijama Color i Typeface dajete svom tekstu (kompletnom ili prethodno označenom delu) novu boju.

Ono što izdvaja ovaj program od konkurencije i čini ga interesantnim jeste rad sa grafikom. Osim što uvodi slike u IFF ILLM (24-bitnom), HAM, Extra Halfbyte i EPS (Encapsulated PostScript) formatu i sam pravi osnovne grafičke oblike (krugove, kvadrate, linije, trouglove itd.) čijim se uklapanjem formiraju slike. Radu sa grafikom posvećena su dva menija, Tools i Graphics.

Iako izgleda dosta privlačno i poseduje čak neke neuobičajene opcije, Final Writer 4 nije za prosečnog korisnika (pogotovo što je preglomazan). Vrlo je brz pri radu i nadmoćan nad ostalim postojećim tekst procesorima.

Prvi susret korisnika sa programom *Personal Writer 4.1* može potpuno da razočara. Ipak, „knjiga se ne ceni po korice“ pa ni program, po izgledu. Ponajviše podseća na uveliko eksploatisani *ProWriter*. Program krasi izuzetno kvalitetan korisnički interfejs. Boje, stereo zvuk i relativno veliki ekran samo su neke od karakteristika koje se mogu smisliti kao stalni parametri. Postoji oko 80 menija i podmenija sa stotinama geđžeta, što omogućava korisniku sastavljanje okruženja po sopstvenim željama.

Program do maksimuma koristi mogućnost Amigino operativnog sistema - veliki broj brojeva rezora koji se mogu otvoriti i multitasking. Može ih biti neograničeno mnogo prozora. Štampanje završenog teksta može se uraditi prilikom rada sa novim dokumentom. Svaki prikaz može imati sebi svojevrsnu formu (stil). U svakom trenutku možete dobiti detaljne statističke podatke o tekstu.

Tekst se može učitati i snimiti u sedam raznih formata (IFF, ANSI x3.64, ASCII i neke verzije spakovanih/arhiviranih fajlova). *Personal Writer* podržava neke arhive (npr. Lha) i poseduje sopstveni kompresioni algoritam, što je neuobičajeno kod ovakvih programa. Zanimljivo je da svaki fajl ima mogućnost šifrovanja lokalnim algoritmom. Slike u nekoliko formata koriste se može učitati, postaviti na željeno mesto (umanjene) i promeniti im boje bez korišćenja dodatnog softvera.

U paketu se dobija program za kreiranje fontova *Personal Font Maker*.

Konfiguracija sistema koji zahteva ovaj program je relativno skromna. Oko 1 MB RAM-a trebalo bi da bude minimalno dovoljno za rad, ali je preporučljivo više. U uslovima minimalne memorije zvuk će biti mnogo lošiji, a vertikalna rezolucija bude maksimalno 200 linija. Sve komande i način rada program detaljno su objasnjeni u Help meniju, što je vrlo povaljno.

Posle rada sa *Personal Writerom* stiže se utisak da je program nedovršen i nesavršen. Ako bi trebalo da se osluškimo, glasebno za *Final Writer 4*, koji može sve što i *Personal Writer*, a i još mnogo više.

Branko BABOVIĆ

Lakoća upotrebe tekst procesora i jednostavno dobijanje naših slova na Atariju su bili glavni razlozi za upotrebu ovog računara. Najstariji predstavnici svoje vrste koji je ušao u širu upotrebu je bio *1st Word Plus*. O njemu je pisano na ovim stranicama pre nekoliko godina, ali da se podsetimo nekih njegovih osnovnih karakteristika.

1st Word ili Word Plus, kako je nazivan, je tekst procesor u pravom smislu te reči. Prve verzije ovog programa su radile isključivo sa sistemskim fontom, ali to nije bio neki hendikep, jer je vrlo jednostavno bilo moguće definisati naša slova, bilo upotrebom YUTILITYja (program za definisanje štampača, tastature i fontova, inače delo naših programera), ili nešto kasnije upotrebom *Harlekin*a (o kome smo takođe već pisali). 1st Word je omogućavao jednostavno formatiranje teksta, hifenaciju (deljenje reči), ubacivanje slika u GEM formatu (IMG) i pisanje teksta različitim stilovima (kurziv, podvučeno itd.). Naizlasko nije se moglo raditi sa više fontova sve do pojave verzije 4.x koja podržava G-DOS fontove i TTF fontove sa PC-a. Takođe su



postojali tezaursus za nekoliko jezika (engleski, nemački) i spelling črker. Redefinisanje dračveja za štampače je bilo takođe vrlo jednostavno i bilo je moguće štampati tekstove sa YU slovima i bez ugradnje eprima u štampač. Program je radio izuzetno brzo na svim Atarijima bilo u mono ili kolor režimu.

Drugi, možda još poznatiji predstavnik familije tekst procesora je naravno bio popularni *Signum II*. On je za razliku od 1st Worda podržavao rad sa više fontova i mogao je da ih istovremeno u memoriji drži sećanje. Koristio je samo „svoje“ fontove, ali to nije bilo stvarno, jer je uz njega odmah stigao font editor - *Scrubber*

sa kojim je bilo lako moguće definisati YU slova. Takođe je postojalo još par dodatnih programčića koji su šli uz SIGNUM-a i omogućavali neke stvari koje sam SIGNUM nije mogao. Najpoznatiji su *Headliner* sa kojim su pravilni naslovi većim fontom nego što je Signum mogao da izvede, traže, i *Signum* je za svaki stil imao drugi font, i imao je drugi font za ekran a drugi za štampač. Oni su se razlikovali po veličini matrice u kojoj je definisano slovo. Tako su ekranški fontovi imali ekstremne E24, fontovi za dveveličičke štampače P9, dvadesetčetvoropitne P24 i za lasere L30. Signum II je bio prvi WYSIWYG program zahvaljujući tome što je štampao sve u grafičkom modu. Na taj način nije bilo potrebo redefinisati printer dračvejer - sve ooo što ste imali na ekranu je bilo i na papiru. Zahvaljujući tome Signum II je bio prvi program sa kojim se moglo da se pripremaju strane na kojima su bile matematičke i hemijske formule. Štampanje strane je zbog toga na matricnim štampačima trajalo jako dugo, ali na laseru je bilo daleko brže i kvalitet otiska je bio zadovoljavajući. Signum je daleko moćniji od 1st Word-a i zbog opcija za formatiranje teksta. Prve izvesnog vremena se pojavio SIGNUM III. Poboljšanje u odnosu na verziju II su rad u koloru, zaheva dosta memorije i hard disk i prima novi forma fontova, ali prepoznaje i star.

Još dva programa koja su se pojavila u poslednjih godinu dana su *Cypress* i *Papyrus*. Jako liče jedan na drugi, a oba neodoljivo poseduju na tekst procesore koji se seću na Macintosh-u. Za razliku od 1st Word-a i Signuma imaju mogućnost praviljenja tabela. *Cypress* je u rangu Worda za Windows na PC-u. Oba programa podržavaju G-DOS i TTF fontove, i omogućavaju mešanje različitih stilova i pisanje na istoj strani. Takođe vrlo jednostavno je moguće sliku koja je ubačena u tekst „zaključati“ za neku reč i slika će se pomerati zajedno sa tekstom.

Još jedna pogodnost koju *PAPYRUS* pruža je eksport i import teksta u RTF formatu. To je format koji podržava i *Microsoft Word* na Macintosh računarima, pa je znatno olakšano prebacivanje tekstova sa računara na računar (pri tom ne uzimamo u obzir prebacivanje čistog ASCII teksta).

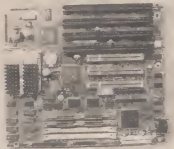
Postoji još dosta programa za obradu teksta, neki od njih upotrebe nisu loši, ali nlihad nisu masovno ušli u upotrebu, uglavnom zbog fontova. Takvi su na primer *Tempus Word*, *Le Redacteur*, *Macros*, *Word Flair II*, *TEX* i drugi.

Još jedna prednost svih gore navedenih programa je njihova mala dužina i mogućnost rada na svim Atari mašinama. Čak i bez hard diska.

Branko BABOVIĆ

Intel Zappa

Korak do Aladdina



možete da vidite u priloženoj tabeli. Iako ne možemo reći da predstavljaju svesko čudo, rezultati su veoma dobri i, što je najvažnije, vrlo su stabilni.

Ploča, inače, ima tri ISA, dva PCI i jedan deljeni PCI/ISA slot, što je najboljša kombinacija na našem tržištu. Onaj deljeni slot karakterističan je po tome što se, od dva slotova (PCI i ISA), može koristiti samo jedan. Ako i pokušate da iskoristite oba, ustanovite da to ne možete zbog same konstrukcije kartice.

Umesto EPROM-a sa BIOS-om tu je *Flash BIOS* koji možete osvežavati novim verzijama sa diskete. Na ploči se nalazi samo jedan džemper

Intel Zappa (630MHz) Pentium 133 MHz	
Snooper Throughput	563.7
Snooper Distributions	79.280
Snooper Whetstones	19.462
PC Config XT Index	21.290
PC Config L1 Cache Throughput	397.600
PC Config L2 Cache Throughput	78.800
Memory Throughput	44.790
PC Benchmark 3.0 Processor Score	118.43
Norton SI 95 (na C5438 grafikonu)	28.0
3D Studio (Chevy 3d)	97.4

set kojim možete birati Normal Boot ili Recovery Boot - ovaj poslednji samo u slučaju da ste nešto ružno uradili pri upaljanju novog sadržaja u *Flash BIOS* (izvadiš disketu usred rada, naprimer).

Ostatak neophodnog setovanja obavlja se pomoću onemogućenog DIP prekidača kojim birate CPU klok, brišete CMOS ili samo šifru, određujete nisku ili visoku brzinu na ISA sabirnici. Veoma je korisno što jednom od DIP svilčeva možete da onemogućite Setup (naravno, kada ga jednog podesite kako treba). Ne morate da se plašite da ćete zbog toga stalno posezati za ovim prekidačem, jer je Setup vrlo "pametan". Radi se o posebno naručenom AMI BIOS-u koji ne dozvoljava nikakvo "naivniranje" ali radi veoma pouzdano. Moguće je, i vrlo korisno, ostaviti BIOS-u da sam odpreotne vašu konfiguraciju. Iako ovo nije neobičajena osobina, ovo je prvi BIOS koji automatski konfigurisanje radi po našem ukusu.

Nismo imali nikakvih problema sa prilaživanjem dodatnih hard diskova, CD-ROM ređača, čak ni ubacivanjem dodatne I/O kartice nije unelo nikakvu promenu, jer se COM1 sa ploče automatski preselio na COM3. Stena računolika zbog koje smo najpre ubacivali dodatnu I/O kartu je što „Intel“ ima savšen drugiđiji raspored pinova na konektorima za COM portove. Pošto nismo imali odgovarajuće kablove morali smo da stavimo dodatni COM/LPT karticu. Nakon premljanjanja jednog od redakcijskih kablova izvadili smo dodatnu karticu i COM3 vratilo se na COM1.

Jedina zamerka ploči mogla bi se odnositi na mali broj raspoloživih slovova. Model *Endeavor* pored grafičke i zvuka na ploči ima jedan PCI slot više. Sve ostale karakteristike su za svaku pohvalu. Izuzetno žljivo snalaženje ploče sa promenom konfiguracije otkrišće vam rad i upotrebi u podešavanju sistema. Mada ploča ima savšen običan keč, brzinski rezultati su veoma dobri, što uz visoku pouzdanost daje najtoplije preporuke za kupovinu ove ploče.

Voja GAŠIĆ

IBM Personal Computer 330 - P75

Kancelarijski kompjuter za probirajive

polja desktop varijante 486 i Pentium računara, sa širokim spektrom procesora i zajedničkim odnosom cena i performansi. Draznirana je za kancelarijske primene, za razliku od familije 700 koja okuplja mrežne konfiguracije. Kompjuter serije 700 poseduju i veće mogućnosti za probiravanje, *Diamond Viper Pro* grafičku, *Vibra*

16 zvuk, dodatni *Fast SCSI II* interfejs i CD-ROM četvorstrukie brzine.

Donji kraj lestvice familije 300 čine konfiguracije sa DX2 procesorom bez eksternog keča, 4 MB memorije, diskom od 270 MB i *Clrus Logic-5430* grafikon sa 1 MB dinamičke memorije. Naprednij sistem serije 300 poseduju Pentium procesor, sa radnim taktom od 75 do 133 MHz. Standardno su opremljeni pločom sa 256 KB spoljnog procesorskog keča, PCI arhitekturom i 53 Trio 64 grafikon. Ostavljen je izbor veličine memorije od 8 ili 16 MB (proširivo do 128 MB), diska od 540 ili 850 MB, odnosno 635 MB ili 1,2 GB za vrhunске modele (PC 330 - P133). Inače, u familiji 300 postoje modeli 330 koji poseduju tri 5,25 inčna ležišta za diskove, tri slotova za probiravanje (3 ISA, 2 PCI) a napajanje je snage 145 W. dok modeli 350 poseduju pet ležišta za di-

ponazata situacija u zemlji uticala je na to da se na originalni kompjuter „sa imenom“, gleda kao na ređu zalutali komad hardvera koji se igraju slučajno obreo na domaćem tržištu. Sva sreća, situacija se polako menja, pa smo sada po drugi put posle duže pauze dobili na test jednu lepu originalnu konfiguraciju porodičim od „IBM“-a.

Poredna „IBM“-ovih personalnih računara porodična je u dve familije - 300 i 700. Prva oku-

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako imate da li Vi u ovoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefonirajte: 011/332-0598, T. Stanićević, V. Golik). Opremu ćemo isporučiti na nekoliko dana i to je sve što se može ustavo.

Računarske komponente koje prilažemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIK GENIUS“ (486 DX4, 100 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...).

Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIK GENIUS“ na sponzorstvu ove rubrike.

sklove, isto toliko slotova za proširivanje na poleđini kućišta i napajanje snage 200 W.

IBM Personal Computer 330 - P75 je tipičan predstavnik kompaktnog kancelarijskog kompjutera vrlo dobrih performansi i kvalitetnih komponenta. Kompletan softver koji se dobija uz kompjuter je registrovan, što je svakako prijatna promena u odnosu na ono što smo navikli. U standardnoj ponudi kapaciteta IBM-ove konfiguracije dobija besplatne usluge: telefonske vrhne linije za hardverske i softverske savete u trajanju trogodišnje garancije, kao i besplatne elektronske servise (BBS, Internet i komercijalni on-line servisi).

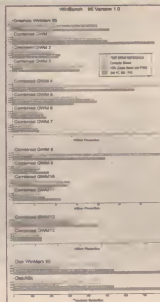
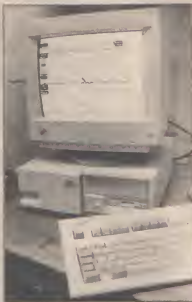
Preinstalirani operativni sistem na testiranoj mašini bio je PC DOS 6.3 i Windows 3.1, u kome se automatski pokrenuo program za dobrodošlicu i kroz nekoliko koraka nas proveo kroz proces podešavanja Windowsa i drugih pomoćnih programa. Inače, kupac može izabrati i OS/2 Warp v3 za operativni sistem, ali ne i Windows 95. Instalirani softverski DOS alati su IBM Anti Virus, Backup i Central Point Scheduler, dok se u Windowsu pored IBM-ovih alata nalaze i programi NetPrint za NetWare, CoSession i AntiVirus za Windows. Posebni IBM-ovi alati poput IBM Diagnostica, ArtView Pro za brzu promenu rezolucije i broja boja, kao i DisketteFactory alata koji svira instalacione diskete softvera koji ste dobili, a koji još nije instaliran.

IBM PC 330 koji smo testirali, našao se imao ugrađen modem, ali da jeste, onda bi smo isprobali WakeUp on Call opciju instaliranog RapidResponse softvera koji omogućava da se kompjuter "probudi" onda kada zavoni telefon, uz podršku za daljinsko upravljanje PC-om (pomoću CoSession Host softvera).

Kućište kompjutera je lepo, nisko i izuzetno funkcionalno. Na prednjoj strani nalaze se ključna vratana koja se mogu zaključati i tako zaštititi disketnu jedinicu ili CD-ROM draž od neovlašćene upotrebe, odnosno krade medija. Na poleđini su u liniji poredani konektori, od kojih je i drugi serijski port 9-pinski, što može biti problem kod priključivanja eksternog modema, a konektori za tastaturu i miš nisu standardni, već PS/2 tipa. Da bi se kućište otvorilo nije potrebno odvrtati četiri zavrtnja, kako smo navikli kod jeftinih komfeksijalnih kineskih kućišta. Dovoljno je samo pritisnuti jezičak skriven ispod ključnih vratana i celu prednju masku kućišta povući ka sebi. Ispod "haube" lako su dostupne sve komponente, pa je dogradnja hardvera otklona od krajnjih granica.

Matična ploča nosi "Intelove" oznake i grade na je slično Endevor matičnoj ploči koju smo imali prilike da vidimo. Po svojoj prilici radi se o modifikovanoj verziji Endevora, koja je "Intel" napravio na zahtev "IBM-a". Karakteristična je po tome što ima ugrađenu S3 Trio 64 grafičku sa 2 MB dinamičke memorije, koja se može proširiti do 2 MB, a čunoseo PCI i ISA slotova na samoj ploči, poseduje slotove na tzv. riser kartici. Predsmo ovaj sistem sa očigledno matična ploča širi se od tabanisa prilikom promene kartica, prethodno kaucama i značno otklona i kona-

čno, kartice leže paralelno sa matičnom pločom i zauzimaju manji prostor. Neizostavne integrirane komponente na ovoj ploči su i dvovrtni PCI EIDE kontroler („Intelov" Chipset) i brzi serijski



port (16550 uari) i IO kontroler. Za proširivanje na raspolaganju se nalaze 3 ISA i 2 PCI slobodna slotova (smestena na riser kartici), od kojih je moguće koristiti ukupno tri, koliko je i preveza na pozadini kućišta. Na ploči se nalaze površine i veće potrebe za ugradnju „Creative Labsovog" Vbr16 audio čipa sa vavetabile stereoem. Zvuk nije sastavna komponenta sistema iz serije IBM PC 330, a postoji u familiji 700. Zanimljivo je da Endevor ploča koju smo videli poseduje integrirani Vbr16 zvuk ali ne i S3 grafičku.

Kada je reč o „Quaintumovom" modelu Mavencik 540 MB, nemamo nekih zamerki u pogledu performansi, osim na kapacitet diska koji je za današnje prike skroman. Istina, pri kupovini se može tražiti i disk od 1,2 GB, što je po našem mišljenju mnogo srećnije rešenje. Rad sa floppy diskom stvorio je priliku zabavu. Naime, kada smo pod PC DOS-om probali da sadržaj diskete koju smo snimili na drugom računaru prekopiramo na hard disk, DOS je prijavio grešku pri čitanju. Disketu smo formatirali na IBM-u i ponovili postupak, ali je i tada na izvesnim fajlovima, koju su snimljeni uz verifikaciju, dolazilo do iste greške. Posumnjali smo da je disk neispravan, ali svi simptomi su nestali kada smo kasnije instalirali Windows 95 (!!).

Dragi celog IBM sistema je „IBM" ov monitor 641 (model 6542 302). Slobodno možemo reći da je to najbolji monitor koji smo do sada testirali i opitivali na ovim stranicama. U kombinaciji sa ugrađenom S3 Trio 64 grafičkom, monitor daje mirnu, čistu i jasnu sliku, koja u svim modovima čuva proporcije. Putem devet pari dugmiča, smestanih na prednjoj strani monitora, podešavaju se parametri osvetljenja, kontrasta, pozicije i veličine slike na ekranu, ali i koriguju izobličenja „trapeza" i „jastuka". Kada se promeni grafički režim i softverski podesi veličina koja se pre toga nikada nije upotrebljavala, slika se sabije i postavi na sredinu ekrana. Korisniku ostaje da ručno podesi sve što je potrebno da bi slika bila pravilno razvučena po ivicama, u potpunosti vidljiva i bez izobličenja po stranicama. Podesene parametre monitor sam pamti, tako da, kada se sledeći put pokrene u tom režimu, ima lepu sliku preko celog ekrana. Monitor sa lakošom trpi rezoluciju 1280 x 1024, ali rad u tako visokoj rezoluciji sa 16 boja na ekranu dijagonalno 14 inča nije prijatan. Jasno je da bi se uz ovaj monitor prijavio i bolji grafički procesor (npr. S3 Vision 968) ili barem 2 MB grafičke memorije kao standard, ali ni ponudeno rešenje nije za potcenjivanje, što dokazuju GWM rezultati (grafički Win-Mark rezultati u WinBenchu).

Tastatura i miš su po staroj tradiciji „IBM"-a robustni i kvalitetni. Jasno je da se uz kancelarijski PC mora isporučiti ergonomski prilagođena tastatura sa dobro razmaknutim tasterima, koja ima dovoljno prostora za odmor zglobova, u najmanju ruku i kvalitetan miš. „IBM" je sve to odavno shvatio, kao i principe kvaliteta, pouzdanosti i visokih performansi, što kupci na Zapadu znaju da čine.

Nikola STOJANOVIC

Kompjuter usluge „Epi Computers" (011) 466-474 i 686-808

miro DC20 PCI

Kartica koju su čekali mnogi DV
programi

datoteka koje, istini za volju, ne možete da vidite na kompjuterskom monitoru već samo na posebnom PAL (ili NTSC) monitoru.

Pored posebnog 32-bitnog programa za video capture, priloženi su dijagnostički alati za proveru ispravnosti kartice i interrapa i program za takozvani *Expert mod* koji testira brzinu vaših hard diskova i dobijene vrednosti spema kako bi capture program mogao da vas upozori ako preterate sa zahtevanim kvalitetom kompresije. U prvi mah iznenadila nas je konzervativnost dobijenih rezultata (za dobre E-DE diskove dobijali smo 1200-1300 KB/s). Pošto smo (ispisano) pretpostavili da postoji neka sigurnosna materijala, počeli smo da preterujemo, pa smo ustanovili da većina diskova podnosi i do 50% veće transfere od onih koje miro da kao granlične pre nego što počne da propušta frameove. Tako smo postigli kompresije ispod 10:1 bez propuštanja frejmova i bez SCSI diskova.

Kad u programima za video editing prilično je lagodan i brzina je nerasuzmerno veća u odnosu na softverske kompresore koji imaju i manju rezolu-

Već par godina na tržištu mogu da se nađu sasvim pristojni programi za snimanje video produkciju (desktop video) kao što su *Adobe Premier*, *Razon Pro*, *U-Lead Video Studio*. Pored njih možete naći gomilu manjih programa čiji je krajnji cilj da, uz manje ili više muke, proizvedu video insert iz nekoliko postojećih inserta, slika i natpisa.

Kada vam dosadi kombinovanje raspoloživih video-inserta potražite da imate karticu kojom biste sami mogli da uzimate inserte sa video trake (*capture card*). To će vam biti dovoljno da se bavite multimedijom kod koje napravljeni inserti zaveštavaju na nekom disku (hard ili CD). Kartice koje smo do sada pominjali namenjene su baš ovakvoj produkciji jer je i rezolucija u kojoj ste dobijali inserte bila ograničena, najviše na 320 x 240 piksela.

Ako, na kraju, poželite da saimite rezultat svoga rada nazad na video u što je moguće višim kvalitetu, eto vas u vodama za koje se do skoro bile potrebne vrlo skupe video karte za capture i printing to video. Masovnija proizvodnja čipova za MPEG kao što je, ovde ugrađeni, *ZORAN ZR36050* snizila je i cenu video kartica koje su u stanju da pruže dovoljan kvalitet za poluprofesionalnu ili profesionalnu video montažu.

Ako pokušamo da izračunamo količinu podataka koja treba samo da se snimi na disk dolazimo do zastrašujuće cifre od 33 MB/s. Kako ni jedan disk na tržištu nije u stanju da snimi ili pročita tu količinu podataka u sekundi, kompresionom čipu preostaje da upotrebu diska svede na razuman protok (*data rate*) koji su današnji diskovi spremni da podnesu.

Drajer za miro karticu podešen je za data rate od 300 do 3200 KB/s pri čemu je faktor kompresije za maksimalan protok ocenjen kao 6,7:1 pri punoj PAL rezoluciji (768 x 576, 25 fps). Kao najmanji i najveći faktori kompresije figuriraju 1,6:1 i 72:1. U poređenju sa profesionalnim sistemima, kompresija 6,7:1 obećava veoma dobre rezultate pod uslovom da imate propisano bez hard disk.

Kao ograničavajući faktor, međutim, javljaju se „Philipsovi“ čipovi za dekodiranje i enkodira-

nje PAL i NTSC signala (*SA47110* i *SA47187*). Mada solidnog kvaliteta, ovi čipovi ne obrađuju komponentni signal (YUV) već samo kompozitni ili S-VHS (YC) signal, iako je poželjno da, pri obradi, signal ima najviši mogući kvalitet, smatrajući da nije potrebno cepklačiti, jer se radi samo sa prvom generacijom snimka od početka do kraja rada (snimanja na trp) pa je kvalitet više nego dovoljan za naše uslove rada.

Sama kartica je relativno mala u odnosu na slične sisteme (PAR, naprimer), zahteva slobodan PCI slot, interrap i interrap kanal (INTA, INTB, INTC, INTD), najbolje onaj koji ne koriste ostali uređaji. Slična je situacija i sa diskom. Možete da koristite samo jedan disk u sistemu, ali je bolje da imate namenski disk za video materijal ili bar partiju posvećenu tome, koja će biti što manje fragmentirana.

Kartica je potpuno podređena *Plug-and-Play* filozofiji. Prilikom prvog dizanja sistema (ako se radi o Windowsu 95) obaveštava vas da je instaliran novi uređaj i zahteva softver. Za razliku od viđenih sistema, *miro* se instalira kao dodani coder (koder-dekoder) za Video for Windows: sve što radite snima se i čita iz najobičnijih AVI

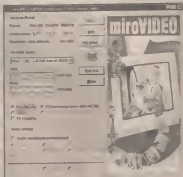
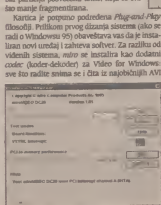
diju. Ipak, za prostu montažu (na rez), bez re-kompresije, dobrom računaru posebno je za prepakivanje optičke dvosruku više vremena od trajanja finalnog inserta. To jeste mnogo više nego kod sistema koji rade sa sa media pointerima, ali zato, na kraju rada, možete da čuvate (bekapujete) samo finalni rezultat bez dodatnih restova.

Miro DC20 PCI sigurno nije na nivou *Avide* ili *Matorr Studio*, ali vredi mnogo više nego što to njegova cena govori. U svakom slučaju, ako zadržate pare uz pomoć *miro* kartice - niko vas ne zadržava da potrošite pedesetak do sto hiljada maraka za neki bolji sistem.

Da ne zaboravimo - uz karticu dobijate dva CD-a. Na jednom je „Asymetrixov“ 3DPIX, a na drugom *Adobe Premiere 4.0* i *Photoshop 2.5* - sve to registrovano i sa pristojnom licencom.

Voja GAŠĆ

Kartiku ustupio „List computers“



IBM Thinkpad 300

Notebook kompjuter za one koji nisu dobili nikakvo nasledstvo

Nalepnica „IBM-a“ uvek je ulivala strahopoštovanje pravim ljubiteljima kompjutera. Još kada se radi o prenosnim kompjuterima odvek se znalo da se radi o sigurnim, pouzdanim i dobro opremljenim mašinama.

Svakako da bismo radije na stolu videli najnoviji IBM-ov Thinkpad 760 sa ekranom u boji, CD-om i zvukom, ali sa cenom od oko 15.000 maraka zaista nikada nije ulao ni u drugi krug razmatranja za kupovinu. Mada kompjuteri brzo zastarevaju, pogledajmo kako bi mogao da se kodira model koji može, prilično povoljno, da se nađe u Beogradu.

Thinkpad 300 za današnja merila ima prilično slab procesor - reč je o 386 SX procesoru na 25 MHz koja na *Linmark* testu daje indeks nešto iznad 33. Neuklon posmatrača možda bi više značio podatak da je procesor oko dva puta brži od onog u prosečnom AT 286 kompjuteru. Međutim, za solidan kompjuter bitne su i mnoge druge stvari...

Pve svega to je ipak 386 procesor sa kojim možete da „terate“ sve aktuelne verzije Windowsa, uključujući i Windows 95. Ne preporučujemo vam ipak da idete dalje od Windowsa 3.11 koji se pokazao kao prava mera za mašinu sa relativno skromnim hard diskom (85 MB). Ova verzi-



ja Windowsa iznenađujuće dobro radi jer kompjuter ima 8 MB RAM-a. Standardna VGA kartica sa rezolucijom od 640 x 480 pružice vam monohromatsku sliku na LCD ekranu, ali i na spoljnom monitoru za koji posedoj priključak. Nažalost, i na spoljnom monitoru slika je monohromatska - tačnije u 16 stivih nijansi koje se dobro raspoznaju i na LCD ekranu i sasvim zadovoljavajuće prikazuju sliku za pisanje u *Wordu 6.0* ili crtanje u *Corelu 4.0*, naprimet.

Ovo što predstavlja specijalitet „IBM-a“ su posebni dodaci - *RJ-45* konektor za *UTP* mrežu

kojom možete običnim telefonskim kablom da se povežete sa najbližom stanicom koja ima isti mrežni priključak. Drugi lep dodatak je ugrađen faks/modem. Faks radi standardnom *Class 1* brzinom (9600) i ponaša se kao običan štampač - jednostavno pokrenete štampač i jedino pitanje na koje treba da odgovorite je telefonski broj na koji će vaš tekst ili crtež, kreiran u pomenutim programima biti poslat kao faks dokument. Modem je, za današnje prilike, vrlo skromnih karakteristika - radi na 2400 bauda i bez ikakvih korekcionih protokola. Ipak, za čitanje ili slanje elektronskih povelja (*E-Mail*) to je sasvim dovoljno.

Kome je namenjen ovaj kompjuter, za današnja merila prilično skromnih karakteristika, ali i skromne cene od oko 1000 maraka? Pre svega mogao bi da bude vrlo koristan novinarima. Prenosni kompjuter formata A4 papira i debljine svega 4 cm sa koga bi vredni novinar vrlo brzo mogao modemu ili faksom

da pošalje tekst; mnogo je bolji od srazličnih 286-ica sa Hercules ekranima koje naša časa nastična košta tako mnogo nabavljajući u poslednje vreme baš za potrebe novinara. Uopšte, ljudi čije se bavljene kompjuterima svodi na pisanje (*Word 6.0* radi bez problema - živahnije nego na 486-icama sa 4 MB RAM-a), malo crtanje, slanje i primanje faksova i elektronske pošte idealni su korisnici ovog, ne previše skupog i ne previše sporog prenosnog kompjutera.

Voja Gašić

Proizvod je iz firme „T. M. Computers“

Priznato iznenađenje na tržištu CD-ROM-ova, svakako je firma „Hitachi“ koja se od nedavno pojavila sa četvorobrzinskim modelom *CDR-7730*. Proboj ove firme na domaće tržište izveden je zahvaljujući prikladnoj ceni, koja je prvotika domaće dobavljače hardvera i odličnim odnosom cene i performansi.

Sudeći po spoljnom izgledu, dizajneri u „Hitachi-jevom“ razvojnoin timu kao da nisu došli kolegama iz drugih konkurentskih firmi, što se ne može reći za inženjere zadužene za unutrašnjost CD-ROM-a. Ako je brzina jedino što se



Hitachi CDR-7730

Solidan četvorobrzinac i brzinski vicešampion

broji na Zapadu koji ne betne o falšnim medijama i lošim kopijama, onda je pouzdanosti i toleranosti prema lošije snimljenim diskovima najvažnija u našim uslovima. Pri čitanju promematičnog diska CD-ROM se lepo pokazao, zadržavši prisebnost i posle nekoliko uzastopnih pokušaja čitanja direktorijuma na lošem mediju. Važno je da nije došlo do kompletne blokade sistema, koja bi značila gubitak mnogih fajlova, posebno u uslovima kakvi su u mrežama.

Drugi važan aspekt koji ulazi u ocenu brzine svakako je prosečan i maksimalni transfer pri sekvencijalnom i slučajnom čitanju. Prosečan transfer, izmecen programom *PC Copy*, kreće se oko 597 KB/s, što je samo za 23 KB bolji rezultat od „Panasonicovog“ *CR581*. Sudeći po programu *CD Test*, najveće

transfer prilikom sekvencijalnog čitanja varira oko 578 KB/s, dok pri čitanju slučajno izabranih zapisa transfer pada na oko 260 KB/s, što je najmanje bolje od „Toshibinog“ *XM-53028* drajva. Za kompletnu sliku o brzini, posebno je uzeti u obzir i najveće i prosečno vreme pristupa slučajnim zapisima na disku. Pri merenju ovih parametara nismo došli do realnih rezultata, jer je *PC Copy* i pored uključenoog softverskog keširanja pokazivao fantastičnih 0 ms. To nas nije zbunilo, jer smo slične rezultate (3 ms) dobijali i sa „Panasonicovim“ *CR581*. Varka je u interon hardverisan keširanjem i dobrim algoritmima za keširanje, što se može okarakterisati samo kao veliki plus.

„Hitachi-jev“ *CDR-7730* se na našoj listi testiranih četvorobrzinskih modela našao na drugom mestu, odmah iza Panasonic *CR581*, osimviri iza sebe modele *CD273* (Nec. *XM-53028* (Toshiba) i *XA400E* (Panasonic).

©1995 SPOŠANORIC

Chem Window

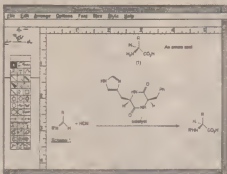
Napokon pristojan softver za crtanje hemijskih formula i jednačina pod Windowsom

Program **Chem Window** dolazi iz Nemačke. Iz firme „SoftShell“ (nemačka školjka). Možda je ovo signal da ćemo, pored partizanskih filmova, Nemačku upozoriti i kroz kvalitetan softver za kačnje računare.

Bez ikakvih problema. **Chem Window** ćete instalirati u vaš Windows, jer zaista nema svega tri diskete. Nema nikakve specijalne hardverske zahtevne, te je dovoljna mašina sa 4MB RAM-a. Rad sa programom je izveden u maniru tekst-procссора, tako da ćete se lako i brzo snaći. Podržava sve standardne Windows opcije, a formule koje u njemu nacrtate možete prebacivati preko clipboarda u ostale aplikacije. Ovim je elegantno rešen problem prevajanja stručnih dokumenata iz oblasti hemije u tekst-procссора pod Windows okruženjem.

U okviru paketa, isporučuje se i biblioteka funkcionalnih simbola i često korišćenih funkcionalnih grupa, tako da ćete se manje mahnirati oko crtanja. Neke od najosnovnijih grupa se mogu pozvati i klikom na gadžete (klikanjem na ispušnjača) koji se nalaze levo od radnog prostora. Kao i kod običnih grafičkih programa, na raspolaganju su opcije za isecanje i pomeranje dela formule, njeno brisanje, kopiranje itd. Radni prostor je podeljen pomoću „lenjira“ kako biste se lakše snalazili u slučaju predstave složenih reakcija sa velikim brojem formula u hemijskoj jednačini.

Velike formule se, kao što znate, uglavnom pojavljuju u organskoj hemiji, tako da je organ-



skim jedinjenjima posvećena posebna pažnja. Pored niza gotovih grupa koje možete isecati iz posebnog fajla i spojati u svom radnom prostoru, kompjuter vodi računa i o tome da nacrtate hemijske veze u okviru jedinjenja imaju smisla.

Prvo što ćete primetiti jeste da se, kao i u stručnoj literaturi, C i H atomi izostavljaju pri simboličkoj predstavi. Međutim, kompjuter i stručno osposobljeni korisnik znaju gde se ovi atomi nalaze, te nekoliko klikomete da nacrtate nemoguću vezu (e.g. sedmovalentni ugljenik u polimerom lancu) računare će to ili onemogućiti, ili vašu grešku korigovati.

Posebna pogodnost koju program nudi pri crtanju formula organskih jedinjenja jeste prepoznavanje atoma koji mogu formirati hemijsku vezu. Ukoliko, recimo, želite da zakačite neku funkcionalnu grupu na slobodan C atom u prestatu, ne morate tačno da potrefite mesto gde se on nalazi i gde se funkcionalna grupa kači; dovoljno je da dovedete grupu dovoljno blizu i otpusti-

te dugme na mišu. Grupa će se sama pravilno vezati, ako je veza moguća. Ovo je posebno značajno kod jedinjenja sa složenom prostornom strukturom (aplikacija podržava i trodimenzionalne predstave).

Ukoliko želite da pravite neke grafike ili obeležavate jednačine, možete koristiti i standardne Windows fontove. Možete i sami kreirati svoje biblioteke često korišćenih grupa, tako da ni crtanje složenijih jedinjenja poput hlorofila ne predstavlja suviše veliki problem. Dovoljno je nacrtati kosur jedinjenja, a zatim učitati potrebne biblioteke i isecati...

Autori se nisu ograničili samo na standardne linijske strukturne formule, već su dodali i mogućnost crtanja elektronskih orbitala i još ponekih simpatičnih sinusa. Recimo, možete lepo da predstavite i mehanizam pojedinih reakcija kao što je nukleofilna adicija i sl. Korišćenjem ovoga dodatno štedite trud jer za to ne morate pozivati crtačke programe i ručno crtati.

Sve u svemu, program je lak za upotrebu i do sada se niti jednom nije blokirao pod Windows 3.11 sistemom. Ako vam se desi da vam nešto nije jasno na osnovu pregledno prezenovanih opcija, na raspolaganju je obiman Help sa grafičkim predstavama postupaka koje treba da sprovedete da biste postigli ono što želite. Uključena su i posebna uputstva za prebacivanje crteža u pojedine često korišćene aplikacije (npr. Corel).

Pored tolike kvalitativne robe proizvedene u Nemačkoj nismo ni sumnjali u kvalitet softvera koji nam je odane stigao. Ako se bavite hemijom i pišete tekstove pod Windowsom, preporučujemo da instalirate **Chem Window**.

Viktor TODOROVIĆ i Srdan JANKOVIĆ

Tip: DTP alata

Platforma: PC

PREDSNOSTI: Brzina, pouzdanost (ne blokira se), jednostavno korišćenje.

NEĐOSTAC: Nema većih zametki.

Ko se prihvatio slavnog zadatka da pravi štampane ploče pomoću ORCAD paketa, zna da se najkvalitetnija (profesionalna) štampa dobija upotrebom tehničke fotografije (rezolucija 2540 dpi). Dakle, neophodno je napraviti film na osnovu projekta urađenog u ORCAD-u. Fajlovi na osnovu kojih fotostog-mašine izrađuju filmove su urađeni u postscript-formatu.

Najlažsni, sam ORCAD pravi očajno loše postscript-fajlove, jer ako je ploča nešto veća, fajl se enormno uvećava. Ilustracije radi, ako projektujete ploču za vaš PC kompjuter, veličine oko tri kvadrata decimetra, fajl će biti dugačak preko 2MB. To će ne samo uzrokovati probleme u prenosu fajla, već će i zbrunati (zagrijaviti) fotostog-mašinu. Da li je to razlog da barataš odlični ORCAD paket? Pa naravno da nije, jer sada imate listing programa za konverziju koji će ove fajlove

Ger2eps

Od sada, manje muke sa fotostogom kod primene ORCAD paketa

svesti na 8 do 10 puta manju dužinu. Tako ćete moći bez problema da ih prenesete na običnoj disketi, a fotostog-mašina se neće blokirati. Listing bi u nekim srećnijim okolnostima verovatno bio objavljen u samom časopisu, a ovaško će biti smešten na BBS „Politika“ pa ga tako možete naći pod imenom GER2EPS.PAS. Autor ovog članka, ujedno i autor programa, dovoľjava njegovu kopiranje i korišćenje, ali ne preuzima nikakvu odgovornost za eventualnu šte-

tu nastalu njegovim korišćenjem („support the shareware concept“...). Autori šrovoľjavaju da se program menja, ali ne i da se dopisuje („Write!“/By Pera“). i sl.

Kompajliranje

Za one koji nisu vični programiranju, dadećo kraćko uputstvo za kompajliranje priloženog programa. Najpre treba učitati listing GER2EPS.PAS u editor u okviru Borland Turbo Pascal 7.0 paketa. Zatim treba pritisnuti taster P9 što će uzrokovati kompajliranje i linkovanje, te će vam se, ako niste nigde pogrešili, na disku pojaviti fajl GER2EPS.EXE. Naravno, radite pod DOS-om (odaberite target: DOS).

Navedilo za uporabo

U samom ORCAD-u, prilikom prevajanja izlaznih fajlova za štampu, nećete odabrati post-

cript drajver, već drajver za fotoploter (tzv. „gerber“ format). Ovo se bira u okviru konfiguracije. Dakle, umesto multimegabajtnih postscript-fajlova, kao izlaz ćete dobiti gerber-fajl za fotoploter. Priloženi program služi za konverziju gerber fajlova u postscript fajlove male dužine, za fotoslog.

Kada u ORCAD-u izdate komandu PLOT i izaberete parametre (sloj štampe, prazne ili popunjene rupe, automatski izbor burzije itd.), kompjuter će vas pitati za ime TOOL-fajla. To je mali tekstualni fajl u kome se nalaze podaci o veličini rupica, i sl. Za uspešno korišćenje priloženog konvertora, nije dovoljno imati samo gerber (.GER), već morate obezbediti i pomenuti TOOL fajl. Zato, dok ste u ORCAD-u, zabeležite na papiru imena dotičnih gerber i TOOL fajlova.

Pod pretpostavkom da ste uspešno generisali pomenute fajlove, izadite iz DOS i učitajte TOOL fajl u neki tekst-editor. Zatim morate ukloniti njegovo zaglavlje. Da ne bismo mnogo drvlili, pogledajte primer kako se to radi na slici 1. Editovani fajl ne treba da ima prazne redove ni na početku ni na kraju. Ostaje vam još samo da iskoristite makrotrpno preključivani program.

Format komandne linije pod DOS-om izgleda ovako: GER2EPS <imefajla.GER> <imefajla.TOL> <imefajla.PS> Očigledno, program učita fajlove .GER (gerber) i .TOL (TOOL), a ge-

nerite .PS (postscript) koji vam je potreban za fotoslog.

Poslednje pripreme

Pošto ste dobili postscript fajl, potrebno je još da ga prilagodite fotoslog-mašini koju koristite. U zavisnosti od parametara i formata u kojima

```

IZGLJED EDITOVANOG TOOL-FAJLA:
(( Time Stamp - 16-FEB-1996  9:03:07 )
Ver  Hor Type Tool
0.008,0.008, L, D10
0.055,0.055, R, D11
0.055,0.055, C, D12
0.060,0.060, R, D13
0.060,0.060, C, D14
0.065,0.065, C, D15
0.015,0.015, L, D16
0.055,0.055, L, D17

```

IZGLJED EDITOVANOG TOOL-FAJLA:

```

0.008,0.008, L, D10
0.055,0.055, R, D11
0.055,0.055, C, D12
0.060,0.060, R, D13
0.060,0.060, C, D14
0.065,0.065, C, D15
0.015,0.015, L, D16
0.055,0.055, L, D17

```

se radi, određena fotoslog-mašina ima svoj izgled zaglavlja u postscript-fajlu. To tražite od vlasnika mašine, pa prema potrebi izmenite zaglavlje koje ste već dobili u svom .PS fajlu. Parametri koji se na ovaj način zadaju su npr. da li je film pozitivan ili negativ, da li je MIRROR ili nije, orijentacija slike na filmu itd. No, format zadavanja ovih parametara ćete dobiti od vlasnika mašine. Format koji smo izabrali za default, dakle ovaj koji ćete dobiti kao izlaz priloženog programa, prilagođen je Linotronik mašinama.

Ako ste probali da radite sa PCAD-om, verovatno ste primetili da i on ima isti problem - loše (prevelike) ORCAD paketa. Ovaj problem sada možete smatrati rešenim. Srećno!

Branko MILOVANOVIC i Srdan JANKOVIC

Tip: Fajl konvertor za ORCAD

Priloga: PC CAD

Priloga: Source File Converter

PREDNOSTI

Poboljšava postscript fajlove B do 10 puta.

NEODNOSTI

Ocenite sami.

CyberCom

The Cyberspace Telecommunications Tool

Izopred popularnosti Windowsa, najpopularniji komunikacioni programi rade pod DOS-om. To su, naravno, *TeleMate* i *ProComm+* (oba postoje i u Windows varijantih). Na američkom tržištu *TeleMate* govorio da i ne postoji zato što nije njihov, već kanadski. Kanadani su još jednom potvrdili da znaju šta je prava komunikaciona alatka. Pred nama se našao program CyberCom, proizvod kanadske firme Megalonnals Software.

Program ima (skoro) sve što je potrebno da zameni *TeleMate* na mnogim računarima, ali mu fali neke od ključnih stvari koje su potrebne da bi se to i desilo. Program se sastoji iz nekoliko osnovnih delova, a to su Terminal, Dialing Directory i File Manager. Terminal i Dialing Directory se nalaze u svim komunikacionim programima i služe za samu komunikaciju sa mo-

demom i manipulaciji sistemima koji se redovno pozivaju.

Dial me

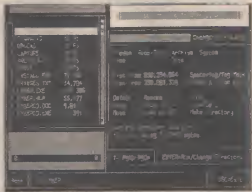
Zanimljivo je da se Dial promoru ne mora definisati više redova za isti sistem koji radi na više telefonskih linija - program podržava do 5 različitih telefonskih brojeva za isti sistem (zablaša je redka potreba za više). Za svaki sistem postoji statistika koja se ne sastoji samo u broju poziva, već i u vremenu provedenom na njemu kao i ukupnoj veličini poslatih i primljenih fajlova u kilobajtima. Moćuje je definisati ime i šifru za IEAMS komunikaciju (Interactive Electronic Mail Standard Identification), ime LOG fajla, skripta koji će se automatski izvršiti po povezavanju, komentar i ostale manje-više standardne parametre komunikacije.

Terminal

Terminal je standardan. U dnu ekrana je statusna linija u kojoj pešu podaci o emulaciji koja se koristi (ANSI, AVATAR, VT52

itd.), vreme na vezi, brzina komunikacije i neizbežno - ime programa. Kombinacijom Alt i nekog funkcijskog tastera fajl se usnapred definisani makroi, a sa Ctrl-PgUp i Ctrl-PgDn pokreće upload odnosno download. Ovdje treba malo zadržati i spomenuti da pored već viđenog automatskog ZModem downloada postoji i automatski ZModem upload, što će reći da program sam prepoznae kad treba da počne slanje fajla, pa se automatski prebacuje u File Manager kojim se vrši izbor fajla za slanje!

Auto upload je veoma zgodna opcija, zato što veliki broj neiskusnih korisnika ne zna kad treba da počne sa slanjem fajla. Kad transfer fajla jednom počne, moćuje je „isključiti“ u DOS i raditi nešto sasvim drugo, bez prevelikog uticaja na brzinu komunikacije. Za to vreme na vrhu ekrana postoji statusna linija u kojoj pale sve što je potrebno u tom trenutku znati :-).



Program ima ugrađene najčešće korišćene protokole za prenos kao što su XModem, YModem, ZModem i Kermit.

Va Ali-H ne dobija pomoć već se prekida veza, a za pomoć je nadeštan taster Alt-Z. Ekran pomoći sasvim je dovoljan da bi se moglo raditi sa programom, ali ga je moguće dobiti samo u terminalu. U ostalim delovima programa jedina pomoć koja je prisutna nalazi se u statusnoj liniji na dnu ekrana.

Šta još može?

CyberComov fajl menadžer ne zaslužuje mnogo pažnje, jer pored selektovanja fajlova za slanje ima standardne opcije za kopiranje, brisanje, preimenovanje i premeštanje fajlova. Jedina za-

namirnjivost je što je iz njega moguće puštati FLJ animacije.

Ukoliko ste vlasnik VGA ili bolje grafičke kartice, kombinacijom Alt-R možete promeniti tip slova. Uz program se dobija par interesantnih slika od kojih nam je posebno za oko zapao onaj pod imenom *KLIS-B* koji podseća na dečje žvrljotine. Takođe, moguće je menjati rezoluciju teksta moda iz 80x25 u 80x50, a takođe i snimati ono što se nalazi na ekranu u fajl. Prisutan je i jako lepo urađen ekran za chat i scroll-back buffer. Ako imate neku muzičku karticu, izmeničeće vas što program za svoje zvuke više ne koristi interni PC zvučnik već nju. Uz program se dobija i rezidentni program pod imenom *CYBER CD*

Papier koji služi za puštanje muzičkih kompaktnih diskova sa CD-ROM-a.

Sve u svemu, program je veoma dobar za „prvu inkamaciju“ (verziju 1.0).

Marko MILVOJEVIĆ
(markom@emc.co.yu)

TIP: Komunikacioni program

PLATFORMA: PC/DOS

NEODSTAC: 690 Kb

PREDNOSTI

Auto-upload, jednostavnost, mala veličina i jasno uputstvo.

NEODSTACI

Nepostojanje skript jezika (najavljeno za verzije 1.10) i cena (45 USD).

Svim vlasnicima Amige (bivšim ili sadašnjim) poznato je ime Francois Lajone (Francis Lionette). Radi se o tvornicu nezaprskanog i jedinstvenog paketa AMOS - programskog jezika sličnog BASIC-u, namenjenom prvenstveno za razvoj igara i grafičkih programa.

Ist autor došao je na ideju da napravi nešto slično za PC kako bi i to, sve veće, tržište bilo u potpunosti jednostavnim i nadasve lakim alatom za upotrebu u sferi zabavnog softvera. Naime, ako se odlučite za korišćenje ovog programskog paketa biće vam omogućeno da sami, bez ikakvog znanja pomenutih programskih jezika, prostim klikanjem miša, pravite sopstvene igre, edukativni softver i sve ono što se oduvek želeli a niste znali ili smeli.

Glavni meni sadrži četiri polazne opcije: Create New Game, Modify Game, Play Game i Tutorial, od kojih ćemo se mi zadržati na prvj jer je i najvažnija. Odmah treba napomenuti da tek odabranjem opcije Create New Game praktično ulazimo u Klik&Play (dalje KNP) i vidimo da se sastoji od četiri celine koje, kombinovane, daju konačan izgled dela kojeg stvarate i ne mogu se koristiti odvojeno.

STORYBOARD EDITOR - Najviše podseća na "knjige" koje se koriste pri snimanju filmova, a u kojoj su uneti svi pokreti, dijaloz i slično. Ovdje određujete broj nivoa (dodatje - odzimate), postavljate na željena mesta animacije (FLJ, FLC),

stavljate pozadinski muziku za nivo (MID) - jednom rečju, postavljate scenu za događanja koja slede.

LEVEL EDITOR - Možda najvažniji deo KNP-a. Tu se zapravo stvara sama igra, postavljaju sprajtovi, određuje kretanje i sve ostalo što treba (ili ne treba) da se pojavi tokom igranja. Sve je tako jednostavno da jednostavnije ne može biti: mišem pokupite spraj koji želite (iz ogromne banke sprajtova koja se nalazi na CD-u ili HD-u), postavite ga gde želite, a zatim klikom na njega ulazite u podmeni kojim određujete ponašanje sprajta.

STEP THROUGH EDITOR - Predstavlja neka vrstu debagera (testera) jer pokreće vaš „program“ i simulira događaje tipa „šta bi bilo kad bi bilo“. Ako naide na neke nepravilnosti ili nedovršene akcije javlja se i pokazuje da nešto nije u redu. Da bi vam bilo jasnije kako radi daćemo primer. Zamislite tričaca na 110 metara kako na leđe na preponu - u situaciju da niste ništa prijavili program za ovaj kv događaj debager se javlja i postavlja pitanje u takvom slučaju želite da se desi tričak pada, pretpoča pada ili tričak „prolazi“ kroz preponu kao da je nema.

EVENT EDITOR - Na veoma jednostavan način (tabelarno) možete svim delovanjima i,

akcijama dodati zvukove, pokrete, određivati tzv. kolizije (sudare) sprajtova odnosno dodavati „dubtnu“ događajima koji želite da se odigraju.

Prostor u broju ne dozvoljava nam da se raspisemo o svim „carkama“ i opcijama koji-

Klik & Play

Programiranje uz igru



ma KNP obiluje. Dajemo samo opšti prikaz, da bismo vas zainteresovali za ovo otkravanje koje će sigurno naći dosta pobornika među vlasnicima PC-a.

Što se hardverskih zahteva tiče, KNP se dobro snalazi na makinama počev od 386DX/40 sa 4 MB RAM-a pa sve do danas popularnih 486DX4/120 sa 8 MB RAM-a i ne pravi nikakve probleme (ako radi pod Windowsom). Neke konačne zaključak bi glasio: klikite samo i ovamo, pa klikite unazad i popreko jer se program i zove - **KLIK & PLAY!**

Vladimir PSODOROV



TIP: Programiranje

PLATFORMA: PC/Amiga

NEODSTAC: 690 Kb

PREDNOSTI

Laka i jednostavna upotreba. Radi na slabijim konfiguracijama.

NEODSTACI

Komplikovanost korišćenja kompajlera.

A Backup 5.10

Poboljšana verzija korisnog
bekap programa



U programu su zastupljena četiri moda za rad. Interaktivni rad sa grafičkim interfejsom korišćenje je podjednako tastature i miša. Automatski rad sa grafičkim interfejsom jednostavno je klikanje na geografske ikone. Interaktivni rad sa Shell interfejsom - ovaj mod omogućava rad ABackupu kao fajl arhivira u potpunosti konakrentnog sa programima poput *Lha*, *Tar* itd. Automatski rad sa Shell interfejsom - u ovom mo-

du program ne traži, niti daje nikakve informacije (sem poruke o greškama) već automatski učitava stablo direktorijuma (ili katalog arhiva) i vrši selekciju fajlova, ujedno ovo je i najbrži mod pri radu.

Razlike između nove verzije i prethodnih su sledeće poboljšanja: primetno brži rad prilikom čitanja arhiva (provera/povratak podataka), katalog arhiva je potpuno drugačiji omogućavajući 64 nivoa pod-direktorijuma odnosno, 256 pod-direktorijuma po nivou, otklonjeni su svi bagovi oko podržavanja formata starih arhiva, automatsko nestajanje dugačkih fajlova je ispravljeno. Čak iako trenutni direktorijum nije u RAM-u i I/O bafer za pristup sa strimerom se može učiti u FAST memoriji.

Korišćenje programa ovog tipa je neophodno, tako da se nova verzija nameće kao vrlo korisno rešenje.

Branislav BABOVIĆ

Tip: Bekap program

Platforma: Amiga

Preporučena cena: 10000

PREDNOSTI
Poboljšane
opcije i
odklonjeni
bagovi.

NEODNOSTI
Previše funkcija
za običnog
korisnika.

Opete poznata stvar je da prostora i memorije u računaru nikada nije dovoljno. Nova verzija *ABackup* biće rešenje jednog od problema. Pomoću njega možete uraditi bekap podataka sa vašeg hard-diska. Da bi se uopšte startovao program, neophodan je najmanje 1 MB i korisnički Kickstart 1.3 (i više).

Potpuna kontrola bekapovanih informacija može se izvršiti pristupom njihovim imenom, datumom unosa, zaštitnim bitovima ili čitanjem jednog za drugim. Jedna od karakteristika programa je bekap na HD (High Density) floppy diskove, rad sa nekoliko disk jedinica istovremeno, kao i mešanje HD i DD (Double Density) diskova. Sem što asinhrono upisuje podatke maksimalnom bekap brzinom, može automatski izvršavati kompresiju putem *xp4-library* ili nekog spoljašnjeg programa. Jedna od najzanimljivijih odlika ovog programa je podržavanje tzv. MultiUserFileSystemsa, odnosno višekorisničkog rada sa podacima. Ova funkcija ne pruža samo zaštitu već stvara pristupa prava svakom od korisnika bez mogućnosti pogrešnog uzimanja (korišćenja) tih podataka. Za razliku od sličnih programa (*Quarterback*, *Amiback*) sa jednim klikom miša na neki od ikona može se započeti ceo proces bekapovanja, dakle potpuna automatizacija operacije.

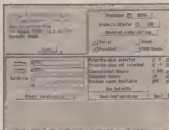
PC-TASK 3.10

Personalizujte svoj računar

Ako vam je ikada nedostajao PC kompjuter, a nije vam se menjala "priateljica", ovaj program je idealan izbor. Program Kris Hejmsa (Chris Hames) emulira PC računar i dozvoljava rad sa softverom za isti koji zahteva procesor 80286 i ispod. Za rad vam je potreban MS-DOS 3.33, 5.0 ili 6.2 verzija. Praktično, softverski paket radi na svim mašinama od operativnog sistema 1.2 naviše, ali preporučljiva je brza mašina. U paketu se nalaze dve verzije programa. Jedna je namenjena za 68000/010 računare tj. za Amige 500, 600 i 2000. Pre ulaska u rezidentan program potrebno je aktivirati iz glavnog menija menij TDFatch 1213, koji će popraviti sitne bagove i dodati neke karakteristične Kickstartu omogućavajući mu čitanje PC format floppy diskova. Druga verzija je za procesore 68020/060 (1200, 3000, 4000) koja samim tim stvara bržu emulaciju. Uz puno RAM memorije preporučljivo je i posedovanje hard diska sa najmanje 10 MB slobodnog prostora.

Iz glavnog menija potrebno je odabrati grafičku karticu (grafički adapter) iz sledećeg izbora MDA, CGA, EGA, VGA i SVGA. Za poslednje dve neophodno je od 1 do 3 MB RAM-a. Nova verzija donosi novitete u korišćenju Amignog CD-ROM-a podeljavajući drajver PCTCDROM.SYS u datoteci Config.sys. Za rad sa CD-om je potre-

ban MS-DOS 5.0 i više. Prethodne verzije PC-TASK-a nisu mogle raditi sa ovim MS-DOS-om. Multitasking mogućnosti su maksimalno iskoristene. Podeljavanjem opcija u meniju prioriteta dajemo prednost emulaciji ili sopstvenom ra-



čunaru. Vlasnici Amiga koji poseduju 5.25" disk jedinice mogu ih koristiti u radu sa programom. Samim tim još jedno od poboljšanja je i rad sa više floppy disk drajvera.

Branislav BABOVIĆ

TIP: Emulator

PLATFORMA: Amiga

Preporučena cena: 10000

PREDNOSTI

Izvršna (i jedina) emulacija PC računara.

NEODNOSTI

Postoje još увек neodklonjeni bagovi.

Prop3D

Ulepšavanje grafičkog
interfejsa na Amigi

Vlasnici starijih Amiga možda se sećaju programa *OpenLook* i sličnih koji su davali trodimenzionalni izgled sistemskim gađžetima. Nešto slično radi i *Prop3D*; on daje 3D-look proporcionalnim gađžetima iz *gastools* library, a takođe im dodaje teksturu za pozadinu.

Ima programa, posebno starijih, koji ne koriste dotičnu biblioteku. Međutim, većina novijih programa za ulepšavanje grafičkog izgleda koristi *ASL* i *ReqTools*, a oni sa *Prop3D*-om rade savršeno.

Za razliku od drugih sličnih pokušaja (*gastools* library, *MiniCX* ili *Dopus*ove opcije *New-look sliders*) *Prop3D*-ovi gađžeti se „ugibaju“ na pritisak i više nemate oni "tvrdi" osećaj pri radu. Instalacija je jednostavna: program treba iskopirati u *WBStartup* direktorijum i to je sve.

Autor je dao dosta upozorenja po pitanju mogućeg pada sistema, ako se program startuje ili prekine dok je biblioteka *gastools*-library aktivna, ali autoru tako nešto nije uspeo, iako se trudio.

Program je dobar, kratak i zauzima malo memorije, pa preporučujem da ga nabavite. Ako nećete raditi, ulepčaću vam život.

Nicole SMOLENSKI

O ćirilici 1001. put

Još jedna tribina Društva za informatiku Srbije održana je 28. februara u Biblioteci Grada Beograda

Tribina pod nazivom „Uvedba i namena kodnih tabela (fontova) kodnih tabela i castanura za srpsku ćirilicu“ održana je u organizaciji Društva za informatiku Srbije, u saradnji sa Bibliotekom Grada Beograda i Vukovom zadužbinom.

Voditelj tribine bio je Dragoljub Bikić, potpredsednik Društva, a učesnici: akademik Nikola Stjepčević, profesor na Filološkom fakultetu, Stjepan Pileki, profesor na Fakultetu primenjenih umetnosti i dizajna i rukovodilac Centra za umetničko i naučno istraživanje Univerziteta umetnosti u Beogradu, Duško Vilas, profesor na Matematičkom fakultetu, Predrag Vančetić iz IBM-a, Miljko Kovačević iz Razvojnog centra „Politike“ i Nenad Bogolević iz „Jugodirva“.

Sudeći po broju posetilaca, a Rimski dvorana biblioteka bila je puna, za ovu temu vlada prilično interesovanje. Učesnici su, svaki iz svog ugla, pokušali da predoče potrebu, probleme i eventualna rešenja za upotrebu ćirilicnog pisma kada je u pitanju računarska telemologija.

Šao se tiče konkretnih stvari koje su do sada urađene. Istaknuto je da već duže vreme egzistiraju standardi za ćirilicu kodnu tabelu i castanuru (o temu je naš časopis pisao u više navrata), kao i da je u toku izrada

srodnih kodnih tabela koje će sadržavati znake srpsoslovenskog pisma, naprimer. Međutim, kako je zaključilo više učesnika (i iz publike), problem je u tome što prosečan korisnik računara nije dovoljno upoznat sa postojanjem takvih standarda i softverskih alata koji omogućavaju njihovo bezborno korišćenje. Zaključak je da uporedno sa novim stvarima treba raditi na marketingu onog što je do sada postignuto.

Što se tiče upotrebe ćirilice na računaru, opšti utisak učesnika tribine jeste da rešenja koja nam nude strani, pre svega američki, proizvođači softvera u okviru svojih operativnih sistema (Windows, na primer) i drugog softvera, ne zadovoljavaju u potpunosti naše potrebe

Ipak, za očekivati je da će skoro upotreba dvojezične UNICODE kodne table koja sadrži 65536 znakova i omogućava upotrebu znakova bilo kog svetskog jezika, rešiti većinu problema. Što se nas tiče, UNICODE tabela ima stitiljih nedostataka kao što je, naprimer, to da nije uzeta u obzir činjenica da neka mala ćirilica slova u kurzivu (italici) ne izgledaju isto u našem i, recimo, ruskom jeziku. Siedi i skoro rešenja ove kodne table, obzirom da ima zametki na nju i od strane nekih drugih naroda.

Thomas STANČEVIĆ

ElektroNova '96

Od 19. do 25. februara održan je Prvi međunarodni sajam elektronike i tehnike u Nišu

Prvi međunarodni sajam elektronike i tehnike „ElektroNova '96“, održan u izložbenom prostoru „Pionir“ u Nišu, od ove godine bi trebalo da predstavlja tradicionalnu manifestaciju. Sajam je pokušao da predstavi sve ono što se danas kod nas i u svetu proizvodi u oblasti elektronike. Organizovan na velikom prostoru, računje na dva sprata bivše robne kuće „Pionir“, sajam je bio prebogato domaćim i stranim proizvodima. Na sajmu se moglo videti dosta toga: od novih televizora marke „Sony“, „Philips“, preko raznih proizvoda iz oblasti industrijske elektronike, telekomunikacionih sredstava (na primer telefona firme „Panasonic“), satelitskih uređaja, do proizvoda besne tehnike. Bilo je tu i nekih specifičnih ostvarenja, nekih

specijalizovanih uređaja, kao što je kožarkasti semafor koji je prvi sačekivao posetioce.

Iz oblasti računarske tehnike, mora se priznati, bilo je vrlo malo proizvoda, a i ti proizvodi su uglavnom bili nešto već viđeno. „EJ Monitori“ su izložili svoj „touch information display“ „ArgoTID“ (monitor koji reaguje na dodir pesa), dok je bilo više firmi koje su svoje PC kompatibilne iskoristili za kontrolu industrijskih procesa. Predstavio je i Elektronski fakultet koji je na svom štanduu predstavio projekte za umrežavanje računara.

Pošto na ovom sajmu nismo videli ništa epohalno, bar što se tiče računarskih proizvoda, nadamo se da će idući sajam „ElektroNova 97“ biti nešto bolji.

Dušan STOJKIČEVIĆ

Internet u našoj avliji

Domaća akademska računarska mreža nazivana raznim nezvaničnim imenima (Bint, Beointernet, YU-Internet), krajem februara je konačno dobila zvanični naziv - Internet

Posle dugih godina sankcija po svemu sudeći došlo je duge godine Interneta. Beogradska firma „Telefonija“ je 29. februara 1996. godine uspostavila satelitsku vezu sa Skandinavijom i ponudila korisnicima usluge Interneta.

Prvi korisnik je akademska računarska mreža koja je povezana preko računara „Afrodin“ koji se nalazi u Univerzitetskom računskom centru u Beogradu (RCUB). Iz tog razloga smo razgovarali sa „Mikicom Kocićem“ iz RCUB-a od koga smo saznali tehničke pojedinosti.

Ostvarena satelitska veza je kapaciteta 64 Kbita/s, zapravo nešto manje zbog raznih kontrolnih signala, a maksimalan mogući kapacitet je 2 Mbita/s. Očekuje se da postepenim širenjem mreže i povećanjem broja korisnika, shodno potrebama prenosa, dolazi do dupliranja kapaciteta veze sve dok se ne dostigne maksimalnih 2 Mbita/s. Prvo ovaško proširenje se očekuje u maju. Zanimljivo je da satelitska veza unosi prosečno kašnjenje od oko 800 milisekundi koliko je potrebno da Informacija stigne od zemlje do satelita, da se obradi i ponovo pošalje prema zemlji.

Što se tiče čvora u Skandinaviji, sa kojim je ostvarena veza, on poseduje direktnu vezu sa Stokholmom putem optičkog kablja. Stokholm je glavno čvorište računarskih mreža u Skandinaviji i trenutno je povezan sa Amerikom (gde se nalazi najveći deo Interneta) vezama ukupnog kapaciteta od 8-10 Mbita/s a za dve nedelje će prorađati i optički kablj propusnog moći 34 Mbita/s.

Telefonijina ogranaka za ostvarivanje satelitskih veza se nalazi u ulici M. Tošubićina i do RCUB-a je ostvarena veza preko iznajmljenih linija kapaciteta 128 Kbita/s. Za mesec dana trebali bi da se instaliraju brži modemi pa bi ukupni kapacitet iznosio čitavih 2 Mbita/s.

Šta se zaista krije iza svih ovih podataka o prenosu? U pitanju je potpuni Internet pristup sa bilo kog računara akademske mreže. Za sada, dok traje probni rad, sve

BBS Politika
32-29-148
non stop!
Over the world
SETNet 38:103133
ProNet 58:301304



BBS Politika

NO CARRIER

Ova nemila poruka bila je predmet mnogih komentara Sysopu našeg BBS-a. Može li se stalno pucanje veze ikako izbeći ili makar ublažiti?

Pojednostavljeno rečeno, moderni podatke prenose u obliku zvuka kroz standardne telefonske veze. Tokom cele komunikacije moderni proizvode ton stalne frekvencije, tzv. noseći ton ili *carrier*. Dovoljno je da veza malo zažusti ili da se na trenutak prekine pa da dođi do ton ostane, što za moderne, u najgorem slučaju, znači automatski prekid veze.

Naš BBS je u početku radio na jednoj od najstarijih centrala u Beogradu (neki kažu i na Balkanu) i veze su bile toliko loše da govoro niko od korisnika nije ni pomišljao da radi na loše većim brzinama. Tako smo došli u paradoksalnu situaciju da imamo brz modem, ali nemamo uslova da iskoristimo njegove potencijale. Situacija se, na sreću, poboljšala od kako je stara, predna centrala zamenjena novom, ali zbog heterogenosti naše telefonske mreže do-

2400 bps modeme, 33400 za 9600 bps modeme, 57600 za 14400 bps i 115200 za 28800 bps), a brzinu komunikacije između dva modema menjaše za to predviđenom komandom. Kod nekih modema ta komanda je ATXb, kod drugih AT&N*x* (za pravilne vrednosti parametra „x“ pogledajte uputstvo svog modema), ali univerzalna metoda je podešavanje pomoću registra S37. Simbolika glasi ATN0637=x, gde N0 znači „poslušaj vrednost iz S37 registra“. Vrednosti koje se upisuju u registar možete videti u tablici koju prilažemo uz tekst. Poništavanje ovog efekta postiže se komandom ATN1 ili resetom modema.

Stabilnost veze ponekad se može poboljšati i promenom vrednosti registra S10, kojim se određuje vreme potrebno da bi modem prekinuo vezu („apostro stišalica“) posle gubitka nosećeg signala. Vrednost je izražena u desetinama sekunde i inicijalno postavljena na 14, što znači da će modem čekati maksimalno 1,4 sekunde između gubitka signala i prekida veze.

Povećanje ove vrednosti može da pomogne u uslovima kada je veza relativno dobra, ali se dešava da se *carrier* prekine i nastavi posle par sekundi. Samo se po sebi podrazumeva da je ista vrednost neophodno namestiti na oba modema ne bi li se zaista postigao pozitivan efekat.

Čudno zvuči, ali ponekad se delava da softverska korekcija ili kompresija omeđuju normalnu komunikaciju. U tom slučaju veze pokušati bez njih, jer se za prenos fajlova uglavnom koristi *Zmodem* protokol koji ima mnogo bolju kontrolu podataka od one koja je ugrađena u same modeme. Takođe, ponekad je bolje koristiti, recimo, samo MNP korekciju, a ponekad samo V.42. Univerzalnog pravila nema, a najbolji rezultati se postižu eksperimentom. Za podešavanje protokola služi komanda AT&Q, kao i registri S36, S46 i S48. Kontrola kompresije najbolje se vrši komandama ATN*x* (bez kompresije) ili ATN*x* (sa njom), mada su kod nekih modema i komande drukčije. Pošto je kombinacija zaista mnogobrojna, savetujemo vas da pogledate uputstvo svog modema gde ćete naći detaljnija objašnjenja delovanja ovih komandi. A ako vam ne može za rukom da i pored ovih uputstava ostvarite bolju i stabilniju vezu, slobodno nam se obratite preko BBS-a.

Slobodan POPOVIĆ

to je potpuno besplatno za krajnje korisnike a običuje se da će tako i ostati. Razlog tome je što će mesečni troškovi gore opisane veze (64 Kbita/s) univerzitet stajati ispod 20000 dinara, što je višestruko manje od JUPAK troškova za prenos elektronske pošte do Grčke na dalje prosledjivanje. Iz tog razloga se očekuje da se u bliskoj budućnosti i razmena elektronske pošte obavlja ovim kanalom. Univerzitet planira da u budućnosti ostvari vlastitu satelitsku vezu sa Internetom za potrebe akademske računarske mreže. Sa tehničke strane priključenje akademske mreže je predstavlja vrlo jednostavan zadatak s obzirom da je mreža još 1992. (kada je isključena sa EARN-a) od principa *Bitnet* protokola počela da prelazi na TCP/IP protokol i predstavljala Internet u malom.

Pre dolaska Interneta u naše krajeve dolazi do još veće potrebe terminalističkog i modemskeg pristupa do računara koji se nalaze u mreži. Terminalski način, pored toga što je skuplji, zahteva i dodatne prostorije sa kojima RCBU ne stoji baš najbolje. Zato je poznatiji modemski pristup koji košta nedostatak telefonskih brojeva i linija, iako su običane još pre par godina kada je RCBU otvoreno.

Prvi udaci u vezi brzine prenosa podataka su različiti od korisnika do korisnika. Oni koji su probali Internet u inostranstvu smatraju da bi linije mogle da budu i brže, mada to misle i korisnici koji su navikli na domaće relacije na kojima je sve više optičkih kablova (nedavno je porađio „studentski trg“, lokalna optička mreža rekonstruirana i oko njih fakulteta). Ipak većina korisnika je zadovoljna što je komično dobio izlaz u svet i ne žali vreme ni živce što je veza relativno sporu već se gura za slobodan terminal i modem tako da u svakom trenutku par desetina korisnika surfuje po mreži. Električna brzina svakako zavisi i od kapaciteta veze prema čvoru sa kojim se upostavlja veza i od trenutnog saobraćaja na našem satelitskom linku, kao i od trenutnog saobraćaja na drugom uskom grlima u putanji do odredišta. Pojedini čvorovi u Evropi rade zadovoljavajućom brzinom, osobno brže nego većina čvorova u Americi, dok opet ima i jako sporih čvorova i po Evropi (recimo ako i taj čvor ostvaruje satelitsku vezu tada je prosečno kašnjenje preko 1,5s). Međutim postavljanjem potpuno optičkog kablova između Stokholma i Amerike, pristup čvorovima sa one strane okeana će biti brži nego ka Evropi.

Dušan ĐINGARAC
dingo@yale.edu.bg.ac.yu

Novosti na SETNet-u

- Izbaceni od ilustroira na drugoj sklopitv mreže konačno je postavljen na zasebnu telefonsku liniju i sada radi kao centralni setom (host) za razmenu pošte u Beogradu, u kome je promet najveći. U početku je bilo problema sa njegovim radom, ali se situacija lagano svredla, pa je sada izmerna daleko brže i pouzdaniji nego ranije.

- Otvorena je konferencija NET.FOOD koja se bavi hromom i mestima na kojima se ora, u prvom kvalitetnim obliku, može nabaviti. Za samo dve nedelje stiglo je preko 150 poruka, mahom su interesirani receptima i savetima za pripremanje raznih jela. Planira se i pripremanje recepata i njihovo objavlivanje u elektronskoj obliku za one koji ne prete konferenciju redovno, ali bi ipak hteli da sami isprobaju neke od „specijalijeta mreže“.

Uređuje EMM SMAJK

Tuđa Amerika

Evo već je prošlo godinu dana kako više nisam tvoj redovni čitalac. Nažalost, morao sam da opuštam u Americu, tako da mi puno nedostaje moj omiljeni časopis. Zadnji broj koji sam čitao je bio iz decembra 94. Uspeo sam poneti samo nekoliko starijih i najomiljenijih brojeva sa sobom, tako da sada imam vašu adresu i na ovaj način pokušavam stupiti u kontakt sa vama. Kada sam došao u Ameriku tako sam se izgubio kada sam video da Amiga nije popularna pa sam se morao priključiti PC-ju i konzoli „Sony Playstation“. Kupio sam i Amigu 4000, ali igre i ostale stvari je teško teško pronaći. Rado bih se preplatio na „Svet kompjutera“, ali ne znam kako to ide sa Amerikom i da li je moguće. Molio bih vas da mi pošaljete bar jedan novi broj, ili ako možete nekolicu ukih iz 1995. ili „Svet igara“, pa se nadam da ću unutra naći informacije o preplati.

Takođe, rado bih postao vaš saradnik, vaše redakcije. Jer bih vam mogao slati razne informacije o Segi, Nintendo, Soniju, Jaguaru i ostalima. Unapred se zahvaljujem jer sam siguran da ne znate kako je grozno biti bez omiljenog časopisa. Ovdje čitam najpopularnije magazine kao „PC magazin“, ili „Game Pro“, ali to nije to. Bez omiljenih novinara, omiljenih rubrika, omiljenih tekstova i informacija iz „Sveta kompjutera“ je teško žveti jer „Svet kompjutera“ je najbolji časopis na svetu. Vaš čitalac

Hसन Kacenić
Pittsburgh, USA

Hvala na komplimentima, kontaktirajte me putem pisma.

DEŽURNI TELEFON

SREDOM,
od 11 do 15 sati.

Kraj telefona:
011/322 05 52
(direktan) i
011/322 41 91
lokal 369

dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanje možete
ostaviti
i na BBS-u Politika

Svet kompjutera
(I/O PORT)
Maleskondska 31
11000 Beograd

Džojstik sa C64

Čitam vas već više godina i mislim da ste najbolji. Pišem vam prvi put i imam jedan problem. Pre nabavke personalca imao sam Commodore. Od Commodorea mi je ostalo nekoliko starih džojstika. Volio bih da te džojstike koristim ponovo i zato vas molim da objasnite šemu vezivanja 9-pinskih džojstika na PC. P.S. Povodom odgovora na pitanje Maje Milejević (SK 19/95) da ste šemu objavili u jednom od prethodnih brojeva, moram da kažem da sam prelistao sve brojeve dve godine unazad, a šemu nisam našao. Unapred zahvalan.

Nejlo
iz Novog Sada

Evo prelistao sam i mi stare brojeve, i nađo sam pomenuti tekst u SK 9/91 (rubrika „Zlatne ruke“).

Džojstik sa SEGE

Zovem se Nikola i imam 12 godina. Čitam „Svet kompjutera“ još od 1992. godine. Močda sam propustio neki broj dok sam bio na raspustu, ali nema veze. Pa da pređem na stvar:

Imam računar 486DX4/100MHz i veoma sam zainteresovan za igre. Moj problem je u tome što neke igre imaju veoma teške komandne na tastaturi, a ne mogu se promeniti, a to mi veoma smeta. Nego da vas ne gnjavim. Nedavno mi je ostao džojstik od SEGE na koga sam navikao, i zbog toga imam neka pitanja za vas:

1. Da li je moguće priključiti džojstik sa SEGE i ako je moguće, kako?
 2. Gde se mogu nabaviti dobar džojstik za PC?
- Unapred zahvalan, vaš verni čitalac

Nikola
sa Novog Beograda

Segin Joypad možete priključiti na PC pomoću kartice Diamond, ali to i nije tako jeftino. Imamo nameru da to probamo, pa had probamo obavodovodimo. Inače u oglasima za PC možete naći ponude za džojstike, pa probati.

Guns N Computers

Zdravo! Imam 15 godina i pre nekoliko godina kupio sam C64 i uz njega sam dobio pšholu. Zašto? Da se odmah ubijem kad vidim šta sam kupio. To me je navelo na razmišljanje o kupovini novog moćnijeg računara. Amiga odmah opada jer se plašim da će i uz nju uskoro da deke pšholje, pa je u okvir došla ne-

ka 486-ica. Nadam se da ću uskoro postati njen vlasnik, ali da pređem na pitanje:

1. Rubrika „Play it again“ je bila dobar potez, ali mislim da bi trebala da bude ispunjena igrama „novijeg“ tipa a ne nekim da ne kažem per Hristiz. Da li nešto može da se uradi po tom pitanju?
2. Šta je bilo sa kompanijom Atari?
3. Šta je to CD-RIP?
4. Da li je modem brzine 14400 bps zadovoljavajuć?
5. Da li je bolji interni ili eksterni modem i koliko su različite u ceni?

Željko Trudić
iz Trstenika

1. Teško.
2. Vešto se sbrivaju, tako da bi neko mogao pomisliti da i ne postaje.
3. To je softver (najbolje (igra) skriva za originalnog CD isključaj i prilagodena da radi sa hard diskom. Prevashodno su CD-Ripovi namenjeni korisnicima koji nemaju CD ROM a žele li bi da igraju neku od CD igara. Ovo međutim i nije nako rešenje, uvek si uskraćen za ponešto što su pirati ispravili da i nije tako bitno.
4. U način uslovinu to je idealna brzina.
5. Jednostavniji je interni modem, nema dodatnih kablova nema dileme oko kontrolera; a i cena im je nešto niža, oko 50 DEM.

Zlatne ruke

Imam AS50 kupa je dazi period savršeno radila. Međutim, pre nekoliko meseci joj je disk drajv stradao. Nosio sam kompjuter u više servisa i svi su mi rekli da nema spasa sem zameniti drajv po ceni od preko 100 nemačkih maraka. Što je za mene nesahvatljivo jer se za kompletnu Amigu ne može dobiti više od 350 DEM. Zbog toga me zanima da li je to „pravog“ cena ili je moguće naći i nešto jeftinije i ako mi možete reći kod koga.

Dejan
S. Petrović

Pa cena samog modula je verovatno niža, ali nemaj zaboraviti „ruke“ majstora, io su dva rubrika zlatna. Sude naspravu, disk drajvovi koji rade i na Amigi nisu tako česta pojava pa im je i cena viša. Postoji mogućnost da kod PC dilema nabavite disk drajv po PC ceni, pa da ga sam ugradite. Cena drajva je oko 60 nemačkih maraka. Međutim bitno je da drajv može da se podeli da radi sa Amigom (povereni su zadržati na tabli sa džamperimuz). Ukoliko možete da nađete stariji disk i umetate ga da ugradite eso uslovede. AR, ukoliko nemate originalni

drugi, moraću da sećati Amigru kuglu da bi uglavio drugi odnosno drugu za izbacivanje diske. Medjutim ovo što je tibi pomisljeno je originalni interni drugi za ASOO koji se ugrađuje bez naručivanja unapred iskušava i provereno radi e to ima i svoju cenu. Eto, to su opcije pa ti predlozi pametno.

Cyberpunk

Zdravo! Pišem po prvi put. Imam 586 90 MHz, 16 Mb RAM-e HDD 1.1 GB EIDE, CD-ROM NEC. SB-PRO... Zanima me sasno nekoliko stvari:

1. Mnogo puta čujem reč Cyberpunk, a ne znam šta je to ni čemu služi?
2. Da li postoji neka literazura o razbijanju programa i zaštite ili se to može naučiti samo od onih koji to znaju - hakera?
3. Osim Q-a i Phaetom Lord-a želeo bih da saznam za još neke poznatije hakere. Toliko za sada Čao!

Sale
Paraci

1. Cyberpunk predstavlja računarsku subkulturu, sredstvo komunikacije, zabave a vremenom i opozicije. Medjutim neke vislove Cyberpunka odavno ne smatraju ničim neobičnim u našim životima. Sve u svemu počni od knjige NEUROMANCER, uključiti se u razmenu informacija na BBS -ovima i lagano ćeš zakoračiti u pravore jednog zanimljivog vidjenja života. Ovo je pre nekog vremena već bio Cyberpunk, danas medjutim to predstavlja samo jedan od vidova humanizacije koja je našla svoju primenu u svakodnevnom životu i namenjena je svima, kroz neku godinu svi će moći na neki način biti Cyberpunkeri. Mašta teško mi je zamisliti penzionere koji se putem elektronske pošte žale na penzije. Ali...

2. O razbijanju programa se ne uči, moću to može biti i način da se nauči kao se prave programi, dok za većinu onih koji to znaju (na ovaj ili onaj način) to predstavlja intelektualni izazov. Sve u svemu "razbijanje" predstavlja devijaciju programiranja, mašta da bi nešto "razbio" moraš znati više nego što ti treba da bi nešto isprogramirao.

3. Čuće se.

Najbolji štampač

Imam 13 godina i pišem vam prvi put. Moja dosadašnja pisma nisu objavljenia pa se iskreno nadam da ćeš prekriti "cenu serija".

1. Imam PC 386/SX 33 MHz, 4 MB RAM sa dva hard diska (80 i 540 Mb) i Sound Blaster 16 Pro. Medjutim, ova konfiguracija je seimalo ne sviđa tako da već dva-tri meseca razmišljam o kupovini matične ploče 486/DX4 100 MHz, 8 MB RAM. Tvoj povodom vas molim da mi kažete koliko ona košta kod nas a koliko u inostranstvu (Nemačka, na primer).

2. Koliko košta najjeftiniji Double Speed CD ROM u Jugoslaviji?
3. Koji je najbolji štampač za PC i kolika je njegova cena?
Unapred zahvalan.

Miloš
Vrbas

1. Ploča u Nemačkoj nije dovoljno jeftinija da bi ti se isplatilo da je donosiš, da ne pomirimo garancije.

2. Dvostruki su izlazni iz mode i najviše ih ima u ponudi preko malo oglasa dalje polovni, a cene se formiraju u zavisnosti od raspoloživanja vlasnika. Računaj na nekih 150 DEM za nov, a za polovan lahko se pogodiš.

3. Pomiri se s tim da nikad nećeš moći da kupiš najbolji štampač pa se onda zapitaj zašto ti u stvari štampač treba i sigurno ćeš dobiti pravi odgovor. Ostalo ti ne možemo pomoći.

Biće, biće

Vlasnik sam kompjutera 386, 4MB RAM-a, 40 MHz. Hard mi je 82 Mb, baš žalostno. Zamolio bih vas da mi napokon odgovorite na pitanja, jer pišem vam već peti put. 1. Hteo bih da kupim CD ROM. Koji mi preporučujete?
2. Da li kad se ugradi CD ROM za uzimisa 2 MB RAM-a?
3. Koliki mi hard preporučujete?
4. Pošto uskoro treba da kupim novu konfiguraciju, da li mi preporučujete 486 ili 586?

Marko P Vby
Krnjaca

1. Nećeš pogrešiti ako uzmeš Panasonicov četvorobitni model.
2. Neć jedino što ti otkine je komad baze memorije za potrebe drugovera a to je jako steno i ne treba da te brine (što ti zauzme i drugover za misa pa nikom ništa).
3. Na još konfiguraciji ne veći od 540 zbog dodatnih komplikacija oko drugovera jer sistemski nisu podržani veći kapaciteti. Ali ako "uskoro" kupuješ novu mašinu stari se pa uz nju uzmi pristojan hard disk.
4. Ako to "uskoro" nije skoro onda definitivno 586.

SEGA - PC 486

Da li je moguće da se igrae sa SEGE presimne na PC 486? Ako je moguće, želeo bih da u sledećem broju "Šeeta kompjutera" napišete kako. Vaš čitalac.

Petar Miličić
Banovo Brdo

Moguće je igrati igre sa SEGE SATURN, uz karticu Diamond Edge, moguće je dokupiti joystick za Sega Saturn, a u postojeci CD na vašem PC-u možete ubaciti CD-ove za SEGU i igrati se do mile volje. Čim kartica stigne u grad testiraćemo je.

Prekoračenje

Poslednjem 386/DX 40 MHz 128 Cache. Odnedavno sam nabavio Western-digitalni hard disk od 1,1 GB. Kako mi je, po režima prodavca, ploča starog tipa i kako podržava samo diskove kapaciteta do 540 Mb, uporebijen je Ontrack dinamič drive overlay program. Na novi disk učitam je DOS 6.0. Kad sam pokušao da učitam DOS 6.22 disk se preformatizovao na gore navedenih 540 Mb. Problem je kasnije rešen i kapacitet diska je vraćen na 1.1 GB. Kako da postojeci DOS (kome dajem prednost u odnosu na Windows zbog jednostavnosti u operacijama) nadgradim na verziju 6.22 ili 7.0, a da pritom ne ugrozim integritet hard diska?

Vladimir Alavin
Beograd

Mislila misl' čuo, ali DOS 6.22 je poznat po bagovitima i nema prave instalacione verzije (odnosno mi smo je videli tek pre par nedelja), već samo UPGRADE, a ona odabiri da radi sa bilo čime osim sa DOS-om 6.20. Inače nemoj ni instalirati DOS 6.22 zadovolji se sa 6.20 (nemoj robovati verzijama) i verovatno neće imati problema. Sto se tače drugovera podaj instalacionu proceduru i neće biti problema (neka ti prodavac da instalacionu disketu).

VGA

Vlasnik sam kompjutera PC 286/16 MHz, hard diska 40 Mb, 1 MB memorije je kao i mono hercules monitora i hercules grafičke kartice. Želeo bih da promenim grafičku karticu zbog korišćenja nekih programa i igara.
1. Da li mogu da promenim grafičku karticu a i dalje da koristim isti monitor?
2. Kako se menja grafička kartica i da li mogu da je sam zamenim (s

obzirom da kompjuter imam 4 meseca), ili moram svog jednika odneti majstoru?
3. Mošlo bih vas da mi nabrojite nekoliko igara koje mogu da koristim na mom kompjuteru.
4. Šta je to GAME CARD i da li mogu da je koristim na 286-ici?
5. Koji Windows bi mogao da koristim na mom kompjuteru. Molim vas ponozite.

Ivan

1. VGA kartica zahteva VGA monitor tako da stara kartica i monitor lete napolje.
2. Instalacija i nije tako komplikovana a moć je naći u slični i reći u fono strpu ROMRAM u neko od starijih brojeva. Medjutim, ako ti se učini jeftinijom, idi do majstora, jeftinije je.
3. Golden AXE mi jedino pada na pamet, za ostale se raspitaj preko oglasa.
4. Game hard je kartica za priključivanje džojstika i potrebna ti je samo ako nemaš priključak za džojstik na svojoj I/O kartici. Moćete je koristiti na svom računaru.
5. Biće bolje da ne koristiš Windows na svom računaru.

Proširenje

Donedavno dobihi 486DX2, 4Mb, pa imam neka pitanja u vezi toga...
1. Da li mogu ljubimca mogu proširiti na 6 MB RAM-a i da li će sve raditi kako treba?
2. Kakav je to moderm "Pocket" od 35 DEM (našao sam ga u "Oglasima")?
3. Da li je bolje kupovati eksterni ili interni modem
4. Da li se nekad uz vaš časopis pojaviti i npr. poklon diska sa programom, poster neke igre, itd... Kod vas mi se sve sviđa, i ništa ne bih menjao. Unapred hvala.

Ivica

1. Ne moćete, ali neba te to ne brine. Memorija je pojeftinila pa ga za razumnu svotu moćete proširiti na 8 Mb.
2. Pre je jeftin modem brzine 2400 verovatno bez protokola za korekciju grešaka pa ti ga ne preporučujem.
3. Prema našim iskustvima bolje ćeš proći sa internim modemom.
4. Pre ti hasnije nešto će se deliti.



Computer**Dream**

New Inspiration



KONFIGURACIJE PO VAŠOJ ŽELJI

386DX 40 MHz**486DX2 80 MHz****486DX4 100 MHz****486DX4 120 MHz****486DX4-X5 133 MHz****pentium**
PROCESSOR**100 MHz****120 MHz****133 MHz**

KOMPONENTE:

Hard disk 540 Mb IDE WD
 Hard disk 850 Mb IDE SEAGATE
 Hard disk 1 Gb IDE CONNER
 Hard disk 1,3 Gb IDE QUANTUM
 Hard disk 1 Gb SCSI QUANTUM
 Flopi 386 DX/40 Mhz
 Flopi 486 DX2/66 Mhz
 Flopi 486 DX2/80 Mhz
 Flopi 486 DX4/100 Mhz
 Flopi 486 DX4/120 Mhz
 Flopi 486 DX4-X5/133 Mhz
 Flopi PENTIUM /100 Mhz
 Flopi PENTIUM /120 Mhz
 Flopi PENTIUM /133 Mhz
 Video karta Trident 512 Kb
 Video karta Cirrus Logic 5429 1 Mb VLB
 Video karta S3 805 VLB
 Video karta Trident 9400 1 Mb PCI
 Video karta S3 Trio 64 PCI
 Video karta S3 VISION 868
 Video karta ATI Mach 64
 Video karta HAMMOND Stealth 64

SRAM memorija 1 Mb, 4 Mb, 8 Mb i 16 Mb
 Flopi 3,5" i 5,25"
 Tastatura 101 Cherry
 Tastatura CHERRY
 I/O IDE kontroler
 I/O IDE VLB kontroler
 PCI kontroler
 Kafi kontroler BUS LOGIC VLB
 Kafi kontroler ADAPTEC 2940 PCI
 Kucica MINI TOWER i BIG TOWER
 Monitor 14" MONO SVGA
 Monitor 14", 15" i 17" COLOR SVGA
 Fax/modem 2400/9600
 Fax/modem 14400 VOICE
 Koprocesor 387/40 Mhz
 Modem Magic 16
 Sound Galaxy Basic
 Sound Master 16
 Sound Master 16 KSP
 Skener razli - MONO GENIUS 256
 Skener razli - COLOR GENIUS 256
 Skener A4 - COLOR HP
 CD-ROM 2x, 4x i 6x
 Mrežna karta 16 bit
 Miš i podloge za miš
 Filter za monitor - stakleni
 Bbojstid
 Zvonići za Sound Master
 Disketa 3,5" i 5,25"

ŠTAMPAČI: EPSON

LX 300 (9 pinaki) A4
 LQ 100 (24 pinaki) A4
 LQ 570+ (24 pinaki) A4
 FX 1170 (9 pinaki) A3
 LQ 1070+ (24 pinaki) A3
 STYLUS 830 (ink jet) A4
 STYLUS COLOR II (ink jet) A4

**HEWLETT
PACKARD**

HP SL (laser 600x600)
 HP SP (laser 600x600)
 HP SMP (laser 600x600 PS)

CASIO.

digitalni adresari:
 SF 4300, 32 Kb
 SF 4600, 64 Kb
 SF 9250, 64 Kb
 SF-R 20 256 Kb

interfejs za PC
 Memorijalne kartice

It's not just a DREAM!

DILERSKI POPUST!

COMPUTER DREAM

Radno vreme: 9-17, subotom 9-13

shop: Nemanjina 4, Beograd,
 office: Đorđa Jovanovića 9/3,
 tel. 011/3226-303, 3226-323
 fax 011/3224-221



Amiga

AMIGA CLUB -I.N.I.-

Igre, programi
diskete
iz svih zemalja
popust za potrošače
besplatni mesečni katalog
"ograničene igre"

KUPUJEM Amigu 500/800/1200,
monitor, modulator, diskove... Može
nepotpuno. Tel: 432-464.

SMARTY Amiga, smisljena disketa
4 din, digitalizator zvuka (mono 70,
stereo 90). Tel: 621/367-960.

PRODAJEM Amigu 500 i Amigu
1200 sa opremom kompletno - povoljno.
Tel: 011/503-088.

AMIGA video Backup kompleti. Jeli-
no, poltini! Za katalog tel:
012/223-829.

PRODAJEM Amigu 1200 HD 40 Mb
(850). Tel: 625/723-305.

AMIGA 500 i 1200 BUVA COPY

SOFTWARE & HARDWARE

Snimanje i
KURZ 0,80
PROGRAM 1,50

Isprava i poltina

TEL: 76-80-70 od 16-22

RAĐIŠE BAJROVIĆ

M. BRČULIĆ



HARDWARE za Amigu: RGB moni-
tor (270), eksterni HD/DD flopi
(130), digitalizator zvuka (70), miš
interfje (50), kabl adapter za 3,5"
HDD (45), VGA adapter (30), video
boks (24), skart kabl (16), ade-
pter za čuži džojstika (14). Tel:
021/392-998.

FUTURE COMPUTER TEAM TEL: 011/634-574

Veliki izbor igara za Sony
playstation i ekkon Air
combat, Pifa 96, Destruction der-
by, Ridge racer...
Najnovije igre sa A500 & 1200

PRODAJEM Amigu 800 sa 70 di-
sketa i svojom dodatnom opremom.
Povoljno. Tel: 2848-178.

VEOMA povoljno!! Velika raspo-
deja smisljenih disketa!!! Snimanje
na Video kasete - 1 kasete oko 120
disketa! Gaganovs 20/25, Novi
Sad, tel: 021/331-427.

AMIGA mini tower + 4XCD rom
(480), 100 disketa vsoma povoljno.
Tel: 011/612-672.

PRODAJEM najnovije programe i
igre za Amigu 500 i 1200. Tel:
011/662-377.

AMIGA! BLOOM! (KARABURMA)

Najnovije igre i programi
(A-500, A1200)

Snimanje:
IGRE i din.
PROGRAMI 2 din.

adresa:
Marjane Gregoran 69
telefon 782-271 (10-19 h)

KUPUJEM Amigu 500/800/1200,
monitore, Svu opremu. Može nep-
otpuno. Tel: 011/503-088.

PRODAJA, serviranje i otkup Ami-
ga 500, Commodore 64 i opremu!
Tel: 011/562-227.

SONY - PlayStation tel. 011/634-574

-Najniže cene!
-Veliki izbor igara (Pal)!
-Popust na veće količine!
budite korak ispred svih!

AMIGA 800! Amiga 1200! Monitor,
modulator... Može odvojeno. Tel:
011/461-732.

PRODAJEM Amigu 1200 sa ili bez
Hard diska. Tel: 024/42-108 (Be-
botica).

PRODAJEM za Amigu: turbo kartu
Blizzard 1220 (28MB+4MB), sam-
pler (nameš), modem (2400 bps).
Tel: 691/28-177.

SONY-PlayStation

Trenutno najpopularnije konzola u
svetu konoco kod nas. Dosađ u-
novije za 3D igre. Playstation po-
daje i CD plejer sa 5 filtera.
budite korak ispred svih!

BURDUJICA Hard i'f Soft: raspo-
deja disketa, VHS kompleti (20 DM),
programi i igre. Berza kom-pjuterski
oprema (Amiga, Commodore ...) Tel:
017/86-415, 017/84-280.

KUPUJEM Amigu 1200, turbo kartu
ili Amigu 500, monitor i ostalu ope-
mu. Tel: 011/612-672.

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otiskan,
sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom
rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak
uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: Svet kompjutera, (malii oglasi!)

Makodostiza 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na ŽIRO RAČUN:

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za "Svet kompjutera"
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 10,0 DIN, svaka
sledeća reč - 1,0 DIN. Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redak-
ciji na tel/fax: 011/322-0552.

VEĆI OGLASI			
1/2 (M) (95x275mm) 700 N.DIN	1/4 (95x135mm) 400 N.DIN	1/2 (H) (195x135mm) 700 N.DIN	
1/8 (95x65mm) 220 N.DIN	1/16 (H) (95x65mm) 120 N.DIN	1/16 (M) (95x65mm) 120 N.DIN	1/16 (H) (95x65mm) 120 N.DIN
Traži oglas i redakcijski naplaćuje se posebno!			

copy CLUB AMIGA

Najnovije igre za sve Amige.
Snimanje na video-kasetama.
Šaljemo poštom. Otkup disketa.
od 10 - 18 časova.
011/347 288 Snimanje 70 para.

TIM 037

AMIGA 500
PROGRAMI I IGRE
PROFESIONALNA, EVALVETIVNA
I BRZA USLUGA
SNIMANJE NA VIDEO KASSETAMA
I VASIM I NAŠIM DISKETAMA

NA (POVOLNIJE) KOD NAS
VHS KOMPLETI (20 DM)
NA TRI NARUČENA KOMPLETA
ČETVRTI BESPLATNO.
NA 4 SNIMLJENIH DISKETA
JE BESPLATNO.
POZOVITE ZA INFORMACIJE
I BESPLATAN KATALOG.

037/785-489, 785-203

Atlantic Software

Amiga-500/600/1200
IGRE: 0,70 din.
USLUŽNE: 1,50din.
OTKUP DISKETA
I OTKUP OPREME
Tel: 011/787-128

SERVIS, otkup, prodaja Amiga
500/600/1200, Commodore 64/128,
praća opreme. Najpovoljniji! Tel:
011/121-712.

AGNUS Belli Prodajemo igre i pro-
grame za Amigu. Snimanje 80 para.
Katalog besplatni! Tel: 028/214-
061 i 028/316-636.

AMIGA

Amige, igre, Programi, Diskete, VBS, Proširenje...

023/67-393

Zrenjanin, Bul. V. Vlahovica 51/22

KONTIKI

SOFTWARE & HARDWARE

SONY

TEKKEN
AIR COMBAT
CYBERSLED
DISCWORLD
DESTRUCTION DERBY
ESPN EXTREME SPORT
FIFA SOCCER '96
JUMPING FLASH
KILEAK THE BLOOD
KRAZY IVAN
LEMMINGS
LONE SOLDIER
NBA JAM '96
NOVASTORM
PANZER GENERAL
PARODIUS
PGA TOUR GOLF '96
PHILOSOMA
PRIMAL RAGE
PROJECT OVERKILL
RAIDEN PROJECT
RAPID RELOAD
RAYMAN
RIDGE RACER
STARBLADE ALPHA
TOH SHIN DEN
WARHAWK
WIPE OUT
WWF ARCADE...

SONY AMIGA

PLAYSTATION

SEGA SATURN

SEGA MEGADRIVE II

IGRE ZA SEGU JEFTINO !!!
VELIKI IZBOR !!!

D. VUKASOVIĆA 82/29
TEL. 011/151-836

1990 - 1996

AMIGA & COMMODORE

1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI KOLOR/MONO
6. STAMPAČI
7. KASETOFONI

DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MIŠA
5. RF MODULATORI
6. PROŠIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

SOFTWARE

VELIKI IZBOR
KASETNI? DISKETNI? IGARA
ZA COMMODORE & AMIGU

MODULI

- MODUL 1(Turbo 250 , Turbo 2002 , Azmut)
 MODUL 2(Turbo 250, Azmut, Disk fast load)
 MODUL 3(Turbo 250, Copy 202)
 MODUL 4(Turbo 250, Simon's BASIC , Azmut)
 (Turbo 250, Turbo tape II, Spec. fast Azmut, Monitor 49152)

SERVIS I OTKUP

AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64 /128
I OSTALE OPREME

SUPERPOVOLJNO!

KASETOFONI ZA
COMMODORE

KABLOVI
IZNAMA I PRODAJA ZA
COMMODORE I AMIGU

samo
30,-

SVU ROBU ŠALJEMO POŠTOM

TRANSKOM

Zovite od
14 do 20h

- C64: kasete (originali ili kompleti)=35.- 3+1=100.-
- 3 diskete (6 strana)=35.-
- 10 disketa (20 str.)=100.-
- Amiga: VIDEOBEKAP (kablovi + uputstvo + vts softver+adapter)=140.-
- VHS amiga kompleti (programi)=100.-
- 3+1=315.-

PTT troškovi su uračunati!
Naš MEGA Katalog (na 24 str.)= 5.-

YU no.1
AMIGA & C64/128
024-21557

ZDElektornik
Kneza Miloša 65

tel. 687-682

servis
otkup
prodaja

SEGA AMIGA

(= Commodore
Schneider
SINCAIR)

Veliki izbor računara, monitora, štampača, modula po pristupačnim cenama i garancijom od 90 dana.
Servis obavljamo u vašem prisustvu.

OTKRIJTE PREDNOST U POSLOVANJU SA NAMA

radno vreme 08-20 svaki dan sem nedelje

Amiga

PRODAJEM Amigu 1200 HD (33MB). Tel: 011/418-888.

NAJNOVIJE igre i programi za Amigu. Snimanje na disketu 0,7 d. Usluge brzo i kvalitetno! Novi sad, ul. Baskakova 36, tel: 011/371-899.

dream
SOFTWARE & DESIGN
snimanje disk/kasete
igre... >0,70
k... slušni... 1,20
snimanje na CD III
otkup polovnih disketa
011/778-972

AMIGA
BESPLATNO
snimanje svake 8. diskete

Najnovije igre i programi

Igra..... 1 din.
Program..... 2 din.

Svakim danom od 15 do 20h

Tel: 911-788-649
16. Oktobar 7/81, 11160 Mirjevo

Razno

SEGA MEGA Drive 2 konzole nove najjeftinije, najveći izbor kartridža prodaja, uzdavanje, preko 80 naslova. Tel: 011/803-088.

COMMODORE Games - snimamo igre i programe na goldstar i raka kasetama. 40 igara + kasete = 20 din. Pojedinačno 0,50 din. Tel: 018/874-858 i 832-258.

Veliki izbor Kasetnih i disketnih programa i igara za vaš C-64. Imamo najnovije igre. Katalog je besplatan. 011/534-088 Zoran

PRODAJEM nov SONY Play Station. Tel: 023/873-116 i 08-974, Dušan.

SEGA Mega Draž. Nova, odlična, povoljna. Tr. Ketrđža. Tel: 543-888

VIDEOSENDER bažbeno prenosi sliku sa videokordera, satelitskog rasilera ili kamere, do bilo kog TV-e u krugu od 30-50 metara, 40 DM. Alarm za stan sa šifrom, 80DM. Tel: 010/23-287.

A.N.SOFT NIS
C-64 I LATA 1990 XL
3 KOMPLETA-KASETA-15 DIN.
350 IGARA-4 KASETE-95 DIN.
SNIMAMO NA VASETE KASETE
TEL:018/345-140

VIDEOSENDER - bažbeno prenosi videoaudio signal do bilo kog TV-e u krugu od 35-50m 35dm. Tel: 018/874-888.

AMSTRAD CPC 464, 25 igrica + kasete = 10 DM. Katalog besplatan. Kabi za printer 30 DM. Scart kabi za pozivanje Amstrada na TV 20 Dm. Tel: 010/23-287.

SEGOTEKA "Dragon". Iznajmljivane Sege konzole i igrice. Svakog dana osim nedelje od 16-20h. Tel: 4894-972.

SPECTRUMOVCI
Pirat
No 1
011/8121-208
PROGRAMI
IGRE
KOMPUTERI
DELOVI

POPRAVLJAJTE džojstik!!! saveti, delovi (vezice, mikroprakičaci, opruge, kablovi...) Tel: 019/32-724.

AMIGA MALTER

A500 - A1200 CD32 klub
najnovije igre i programi veliki izbor diskova
na vašim i našim disketama iznajmljivanje:
ŠALJEMO POUZEĆEM !!! 7 dana - 10 din
snimanje 0.50 din otkup i prodaja
najjeftinije u yu konzola i diskova

☎ 011/577-991

AMIGA FORT

Svakog meseca priliv od 600MB softwara, posebna ponuda za pirate - dilerske cene!

Snimamo kompilacije na CD po izboru!

Diskete SONY ↔ Po povoljnim cenama!
Diskete NoName

NAJNOVIJI SOFTWARE

Premiere manager 3 Deluxe, Spens Legacy, DenKline15, Praseo Knot ECS, Hang Man, CyberTech Corporation, Chaos Phantom, Kwastemaster, Gloom DeLuxe, Pradeke Pinball, Kade Only, Jink, Lethal Formula, Lazarus, Future Space, AquasKon, Parasite, Dynamite, Forest Dumbo, Falling Dawn, Valdora, Alien Fish Finger, Final Calc 1.0, Personal Paint 8.4, Wordworth 4.0SE, World Construction Set, Trap Fax 1.1 Rd...

HARDWARE

Korišćene Amige 500, 600, 1200
Blizzard 1220/26Mhz 4Mb RAM
Proširenje memorije za A500 512Kb
HDD 2.5" 120Mb, 250Mb CONNER
HDD 3.5" 850Mb, 1,1Gb, 1,3Gb
Miševi kvalitetni, Mouse Pad-a
Floppy diskovi interni, externi
Joystick MAVERICK
Joystick Kempston Pro MINI



Slike
Modeli
Ikone
Bemol
Itd...

Na sve komponente garancija je od 6-12 meseci!

VRHUNSKI PROFESIONALNI SERVIS
ZA SVE MODELE AMIGA RACUNARAI
Kompletan izbor rezervnih delova!

021/614-909



BOLECO P.O.

PREDUZEĆE ZA KULTURNU RECIKLAŽU
LASER TONER KASETA
NOVI BEOGRAD, SREMSKIH ODREDA 14/20
TEL./FAX: 011/674-242



11030 Beograd, Siniše Stankovića 16/II
tel/modern/fax 011/512-170

od 10-21*

7 godina uspešnog

poslovanja su garancija kvaliteta

ST/TT/F030 SARABUJTE I VI SA PROFESIONALCIMA!

- Priprema za štampu (pun kolor i B/W) - izrada novinskih oglasa
 - Štampanje A4 i B3 formata: pun kolor 256 nijansi sive, štrihovi
 - Štampanje na A4 laseru 600x600 (papir, pauz, folija)
 - Što štampa, ofset štampa (pun kolor B3 format)
 - Obuka za rad na Atari računaru (Calamus, Calamus SL)
 - Berza ATARI računara i opreme **PONUĐITE NAMA ONO ŠTO**
 - Berza MACINTOSH računara i opreme **VAMA NIJE POTREBNO!**
 - Servis i nadogradnja ATARI kompjutera i periferija
 - Proširenje memorije, HD flopi, hard diskovi, CD ROM-out, itd...
 - Originalni programi sa klučevima i uputstvima za muzičare (CUBASE AUDIO, CUBASE AUDIO ZA FALCON, NOTATORI)
- PROGRAMI I IGRE ZA ST, STe, TT i Falcon 030**

VRLO POVOLJNO!!!

OGROMAN IZBOR
STRANIH KOMPUTERSKIH ČASOPISA IZ OBLASTI:
PC, MAC, MULTIMEDIA, IGRE, PROGRAMI...
ČASOPISI I NA CD ROM-U

Šaljemo i pouzećem tel: 011/628-699

WMS Soft

POPUST
10+1

PGI AMIGA

SNIMANJE NA CD-ROM

* Programi i igre po izboru

* Originali

* Usluga snimanja Vaših podataka

PRODAJA
CD-ROM-ova



IGRE + PROGRAMI NA DISKETAMA



KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, sam u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicije kada je potrebno igru samo prepisati na hard disk.

U kompletna se nalaze sva proverena igra koje će zadovoljiti svađih ukus.

KOMPLETI PROGRAMA:

Svi programi su instalacioni i mogu se instalirati direktno sa CD-a, što omogućuje laku i brzu instalaciju.

CENA KOMPLETA

1 ORIGINALA:

- 1 kempl. - 30,-
- 2 kempl. - 60,-
- 3 kempl. - 85,-
- 4 kempl. - 110,-
- 5 kempl. - 125,-
- 6 kempl. - 150,-

KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, FINAL FANTASY, LOUI KING, RANG, F-14 FLIGHT SIMULATOR, STREET FIGHTER II USA, SHU CHY 9000, MANAGER GOLDEN AGE, CIVILIZATION SAKE & WAX MONKEY ISLAND MICHAEL, JORDAN, SUPER BATTLE ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALLENGE, CANNON FODDER, COMMANDER KEEN, COMMANDER INCREDIBLE MACHINE, 3-WAYD NHL HOCKEY 94, SOCCER 96, JOE DESERT STRIKE, PRINCE GENERAL, RISE OF ROBOTS, JAZZ JACKRABBIT, U.G.

KOMPLET 2

SUPER FIGHT, VIRTUAL POOL, DOOM, SUPERSTREAM 9000, MORTAL KOMBAT 2, DESKTOP, PANDEN, JAGGED ALLIANCE, WITCHAMEN, ULTIMATE BODY BLAZE, BLACK THUNDER, THE FIGHTER, BLUE FORCE, PRESTONER & SIMON THE SCORPION, CIVILIZATION, WINTER GAMES, ODDS LAST KNOWN, DEMONIAK 1 & 2, DAY OF VENGEANCE, JAWZT GENE, SOUL-CR, FORNALLA ON G.P., WANG CARP, PRINCE OF PERSIA 1 & 2, INCREDIBLE MACHINE 2, DEMONIAK CHRONICLES, THE MUST FALL, ALONE IN THE DARK... U.G.

KOMPLET 4

WE HOCKEY 96, FIFA SOCCER 96, FINAL WORLD, JUNGLE BOOK, FATE TO BLACK, WANG CARP 1, CASAR, E, WARRIOR, SCREAMER, ACILIA SOCCER, NAVY STRIKE, AIR POWER, COMMANDER & PATRICIAN, DEMONIAK 20, HIDDEN FADE TO BLACK, CRUSAIDER, NO RESERVE, WARRIORS ACROSS THE BRINE, DRAGON, STRIDER, JELLYBELL, 2, SUPERMAN, 3-DIMENSIONAL, TENNIS OPEN, STEEL WARRIORS, BUREAU 13, RISE OF THE "TRAD, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN, 2, BAYRON, U.G.

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, CANNON FODDER, ZOO, 1 & 2, DARK FORCES, NEW JAW COLOSSUS, FINAL FANTASY, VINYL, BOOGIES, SUPER SF 2 TURBO, SIMON THE SCORPION & TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3, PERFECT GENERAL 2, PRIVATE GOLF, TUBAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EVE OF REBELLION 1 & 2, 3, LANDS OF LORE, HIGH SEAS TRADERS, WARCRAFT, PRIMAL BAGE KING, FOX FLIGHT OF AMAZON QUEEN, ALIEN BREED, TONER ASS, JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE G.P., U.G.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, OPEN CONSPIRACY, SUPER MARIO BROS, TEXAN, TOM & STIMP, FIGHTER, RUGBY WORLD CHAMP, ROAD WARRIOR, ASCENDANCY, WARRIORS 9, DELINE, PRIVATE WORMS, WING GOLF, TRANSPORT, THUNDER, D.L.S., MOTOR CITY POLYCHORDS, EXTREME, FINAL HEROES, NIGHT MAZE, 3D VIRTUAL, FINAL, INDY CAR RACER 1, U.G.

KOMPLET 6 (NEW)

FIFA 96, PUB, TURBIDAN 8, WWF ARCADE, WARCRAFT 8, FOX TOLU, GOLF 96, TERMINATOR FUTURE SHOCK 2, FAST FOR U.A.W. NETWORK, RAINWAY, PATAI, SACKS, ADVANCED CIVILIZATION, AMAR, OF DAMA, CAPITALISM, GREAT NARVAL, BATTLE 8, BURNING SPACE, OLIVE, STONE KEEP, WORMS, WINE, GREY GOY, HOCKEY, BATTLE, HEALTH, U.G.

ORIGINALA

MS CALCULATOR '96, Snowprints, World Area MS CINEMANA '96, MS DOGS, SHIRING, CATALOG, WINDOWS 95, MS OFFICE '90, MS, CD-ROM, 8.0, NICOLUS WORLD OF FLIGHT, MS BARRETTBALL, OLIVE, LEARN TO SPEAK ENGLISH, OROFORD DICTIONARY, U.G.

THE DO, COMMAND & CONQUER, GOLF, NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, CRUSAIDER, NO RESERVE, MONY PYTHON, STONESTRIP, BATTLE 8, 8, SPACE QUEST 1, THOMPSON MESSAGE, WAR CRAFT, E, WBA LIVE, NHL HOCKEY 96, REBEL, ABSALM 1, FIFA SOCCER 96, STEEL WARRIORS, ALED GENERAL, BATTLE BEAST, U.G.

WINDOWS '96 KOMPLET

WINDOWS '96, WINDOWS '95 PEE, MS OFFICE, EDGE, WOLF, POWER POINT, ACCESS, MORTON UTILTY, MORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, HANFORD 96, MS PLUS, MORTON ANTHILLS, MS PUBLISH, ACCESS PHOTO SHOP, COREL DRAW 6.0, MS MONEY, VISUAL BASIC 4.0, PFD, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 3.0, PAGE MAKER 6.0, PICT-A-PUBLISHER, MS PROJECT, HARWARD GRAVER, USD, U.G.

WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 GAF, MS OFFICE, EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, MORTON UTILTY, MORTON NAVIGATOR, DOS, NAVIGATOR, MS DOS 6.2, COREL DRAW 6.0, ACCESS PHOTO SHOP, OLIVE STRIKE, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13, RAZER PRO, ACCESS PUBLISHING, ANIMATOR PRO, 7.1, TT FONTS, TOKYO GRAPHIC, U.G.

AMIBANDA KOMPLET

3D STUDIO 4.0 SA DVA GODACINA I SPENTNA, KAO I OSTALI PROGRAMI ZA AMIBANDU.

9600 GAF KOMPLET

9600 GAF, 0.1, 9600-280, 9600-280, 9600-280, 9600-280, SLOCCAMA I POKOJANIKI PROGRAMIRA.

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd



PC 011/146-744
AMIGA 011/146-251

Razno

C64,128, CP/M

Izložni programi i igre na disku i kaseti.
Ispisiva, Notolog, Ispisiva
pouzdanost istog dana.

tel: 021/611-903

LS. - Soft: igre, uzdužni i obrazovni
programi i originali za C 64/128 (ka-
seta i disk). Dodatna oprema. Tel:
018/99-711.

COMMODORE 64 - najnovije igre,
vrta stolica, intro, demo, matemati-
ka, besplatan katalozi. Kaza Soft:
095/232-863.

ОПЛАЊАЊА



• Продаја Повећан Асеровет Издателства



• Продаја Финеја За Проверку За Издателства

ПРОГРАМИ

а такође врхуносу услуге реализovanih топер услуга и сервисирања хардвера и програмних

**ПЕРИ.
ХАРД
ИНЖИЊЕРИНГ**
Инженерство и програмство
Београд, Милана Ракића 28, Контакт:
011/611-424, 011-361, факс: 011-373
Нова Ц/а: "Експрес"
Београд, Ц/а 11 011/336-348

GREMLIN SOFT

Naj stariji kompjuter klub u YU -
AMIGA PC C-64
Najveći izbor od preko 20.000 programa
Milana Rakića 28 Beograd
(011)424-744
OPSTAJU SAMO NAJBOLJI

JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU

- NOVEMBAR 1985 - PRVI OGLAS U SVETU KOMPIJUTERA
- 1986 - PRVI POČINJEMO PRODAJU KASJETNIH KOMPLETA ZA C-64
- 1987 - 1990 JEDINO KOD NAS 100% PROGRAMA ZA DISK I KASJETU
- 1991 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 500
- 1993 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 1200
- 1994 - UVODIMO OTKUP I PRODAJU RAČUNARA I OPREME
- 1995 - PC IGRE I PROGRAME SADA NABAVLJATE I KOD NAS
- 1996 - 777 NOVA PRIJATNA IZNEHAĐENJA VAS OČEKUJU

10
Godina

PC

ZEVS GAMES

Najnovije
CDteka disketene
igre
Novi Sad (kod Lutrije V.)
Tel: 021/613-086

PRODAJEM PC 386 i pojedine
komponente (zamena). Tel:
011/671-062.

ZEMUN, najnoviji i najjeftiniji programi
i igre na disketama. Provera i demon-
stracija pre kupovine. Tel: 614-666.

ADAPTER za priključivanje digitalnih
džojstika na PC. vrlo povoljno.
Tel: 021/392-998.

!!! MACROSOFT !!!

Snimanje igara i programa za
PC na diskete (1Dn) i CD
(15-25Dm), snimanje audio
CD-a, skeniranje fotosa,
snimanje sa PC-a na video-
kasetu... 018-22306 Voja

OTKUP polovnog hardvera, prodaja
komponente, konfiguracija, nado-
gradnja sistema. Tel: 011/778-079,
677-785.

PC IGRE

011/133-767

Hercules... 2,00
Vga... 0,45

MIDI

adapter za PC

021/39-29-98

NS Games, CDteka, Disketne igre,
Najjeftinije u Novom Sadu. Tel:
021/365-713.

KUPUJEM PC komponente, kućiča,
manje hard delove. Tel: 011/671-002.

VIDKOVAČ - najnovije igre. Provera i
demonstracija. Tel: 6334-106, Dejan.

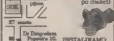
KUPUJEM PC 286, PC386, štamp-
mač (matični, A4), pojedine kompo-
nente. Tel: 011/777-836.

SPAŠAVANJE podataka, skeniranje
konfiguracije, otklanjanje manjih kv-
rora. Tel: 011/778-079; 784-761.

A.R. Soft PC
PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE NA CD-ROM
Kasinska 2 Petlovo brdo
011/533-66-51

DINA

Snimanje na diskete ili hard
PROGRAMI 0,7 dne
IGRE 0,6 dne
po disketu



342-723
u oštiru grada

Dođite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VAS!

PROFI **MIDI**
Interfejsi i kablovi za
Sound Blaster
Triple DAT
011 / 512-622

PC Mila

Rastim danom
7-18 časova
Subotom
09 - 14

Knez Danilova 36
Beograd
U ulaz,
i sprat

PC IGRE
PROGRAMI

Snimamo na
CD ROMU.

Tel: 011/34 30 56

BBS POLITIKA 3229-148
NON-STOP

★ OGNJASOFT ★

011 / 141-752

RADNO VREME
Radnim danima 12 - 20h
Nedeljom ne radimo!

Kolor skeniranje (24bit/2400 DPI), usluge štampanja (laser 600x600 & COLOR Epson Stylus), prodaja multimedijalnih konfiguracija i komponenti: CD-ROM-ova (2x, 4x, 6x), Sound Blaster-a,...

SPECIJALNA PONUDA: KOMPLETI PROGRAMA I IGARA - lična zbirka od 40 CD-ova (provereni i katalogizirani). Kompletni spisak programa i igara je u našem katalogu, a na CD-ovima se sve nalazi u zapakovanom obliku (DDI, 2

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - LIGHT WAVE 4.0 III, 3D STUDIO 4.0 sa svim efektima materijalima i objektima, (uključujući i ANIMATOR STUDIO 1.1), VISTA PRO CD sa svim primerima i dodacima, sve MORPH programe, takozv

WINDOWS 3.x PAKET (CD) - Windows 3.1, 3.1 C&E Europe, 3.11, 3.11 C&E Europe, 3D Home Architect, 3D Studio 3.0, Caligary True Space 2.0, Check It Pro Analyst 1.1, Čirilica TTF, YU Latinica TTF, Clarion, Clipper 5.3, CoreDRAW 1.35, Finale 3.0, Font Monger, Font Monster, Fontographer 3.5, MS Visual Fox Pro 3.0, Fractal Design Painter 3.0, Fr Medical Housecalls, Micrografx Designer 4.1, Morph 2.5, MS DOS 6.22, MS Money 3.0, MS Office 4.3c Pro, MS Project Desktop 3.0, NU 8.0, Page Maker 5.0, PCT 2.0, Picture Publisher 5.0, Procomm 2.1, PSpice 5.1, QEMM 7.5, QuarkXp Webster Dictionary, Windows Commander 1.51, Win Fax Pro 4.0, Word Perfect 6.1, Z-Script (sve za Windows 3.x n

WINDOWS 95 PAKET #1 (CD) - WINDOWS 95, WINDOWS 95 PAN EUROPEAN, MICROGAFX ABC SUITE, FIRST AID MS PUBLISHER 95, MS WORD 7.0, MS WORKS 4.0, NORTON ANTIVIRUS 95, NORTON NAVIGATOR 95, NORTON UV VISUAL DBASE5.5, VISIO 4.0, WORD PRO 96, TOILET 95, TELX WIN 1.1a, SMART SKETCH 95, MAGNARUM 2.0, CO

WINDOWS 95 PAKET #2 (CD) - CoreDRAW! 6.0, Windows NT 4.0 Workstation, Adobe PageMaker 6.0, 3D Home Ar MS Access 7.0 Final Release, MS Publisher 3.0 CD, Micrografx Windows Draw 4.0, Delrina Win Fax Pro 7.0, Coral S3 W95, Cirrus W95, Atmach W95, 3DR, QEMM 8.0, Windows Commander 2.0, Power Toys, Telemate For Windows

KOMPLETI IGARA koje su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a ili jednostavno prekopirati na hard-disk radi igranja pozicija ili promene setup-a. Kompleti su napravljeni da zadovolje svažiji ukus, a na osnovu potražnje igara u prethodne tri godine (najbolji pokazatelj).

Komplet 1:

Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal!, Indiana Jones 3, Legend Of Kurosada, Lands Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privatier, Raptor, Sam & Max Hit The Road, Ben City 2000, UFO, Wing Commander 2....
UKUPNO 110 igara

Komplet 2:

Alien Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobra Mission, Lizi Devil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hind Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Line The Tribes, Pacific Stricks, Pirates! Gold, Prince Of Persia 1 & 2, Tornado, The Incredible Machine, X-Wing....
UKUPNO 122 igre

Komplet 3:

1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Dyna Blaster, Elite, Eplo, Formula 1 Grand Prix, Frontier, Golden Age, Leisure Suit Larry 6, Lemmings, Linx, Lode Runner, NCAA 2, Overlord, Premier Manager 3, Jazz Jacobinbth, Super Street Fighter 2 USA, Super Frog, Tie Fighter....
UKUPNO 123 igre

Komplet 4:

Magio Carpet, Cannon Fodder 2, The Chaos Engine, Colonization, Cyclone, Desm Patrol, Desert Stricks, Flashback, FIFA International Soccer, Jungle Stricks, KA50 Hokum, Kick Off 3, Lemmings 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall, Pizzas Tycoon, Starlord....
UKUPNO 80 igara

Komplet 5:

Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche Enchanted, Descart, Doom 1 & 2, Dune 2, Hareto, Michael Jordan In The Fight, Mortal Kombit 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Esprit Turbo Challenge, Psycho Pinball, Slip Stream 6000, Warriors....
UKUPNO 81 igre

Komplet 6:

Mortal Kombit 3, Mortal Kombit 2, Harem (Hareto 2), Lemmings 3D, Acro Primal Rage, NBA I Wendor, Pinball Iliu Hellfire, Hugo CD, Panthers, Terminal Witchaven, Hole Wolfsbane, Tom 8
UKUPNO 25 igara

Komplet 7:

WereWolf VS Coma Apache CD, Actus 5 3, Caesar 2 CD, C. Derker, Earthworm Neck, Jungle Book, Need For Speed, N Pinball World, Road World Cup, TekWar 2, Zylkani
UKUPNO 20 igara

Softver snimamo na CD, našim i vašim disketama i strimer trakama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze li) i ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbina (

Adresa: Dragan Ognjević, Bulevar Lenjina 27/5, 11070 Novi Beograd (kod HYATT-a)

BIRAJTE...



486 dx4 120 mm	259.1	170	170	170
5x86 x5 133 mm	288.5	170	220	220
Pentium 120 mm	388.1	170	220	250
Pentium 133 mm	423.1	170	220	250

(r)evolucija je očigledna...

Pentium komplet sadrži: Matičnu ploču GA586 AT (Triton) Intel Pentium 120MHz original, Color LR N1 1024 monitor Hard disk 1.3Gb, RAM 8Mb, PCI video karta 1Mb, integrisan PCI kontroler

486 komplet sadrži: Matičnu ploču GA5486 AMI, Amd processor, Color LR 1024 N1 monitor, Hard disk 1.3Gb, RAM 4Mb, PCI video karta 1Mb, integrisan PCI kontroler

Radno vreme
od 10⁰⁰ do 18⁰⁰

Beograd
Centar, Studentski trg

Telefon
(011) 627.238, 419.664

Faks
(011) 25.463.25

6 2 7 2 3 6



List Computers

Garancija je 12 meseci uz mogućnost dogradnje. Isporuka : ugradnja na teritoriji Beograda je besplatna. Sve konfiguracije su bazirane na Gigabyte Technologies (GA) matičnim pločama. Ponuda ostalih komponentata se bazira na modelima proizvođača koji su se u eksploataciji po optimalnijem mišljenju najbolje pokazali po parametrima kompatibilnosti, pouzdanosti i cene.

Volite li da se igrate?

Novi Kompleti!

Igrate se direktno sa CD-om pomoću naših kompleta Fun Uno i Fun Due. Preko 100 igara na 2CD-ima koji zauzimaju minimalan kapacitet na Vašem Hard disku. Nazovite za detaljan opis na telefon 011 419.664.

U prodaji je komplet "Geys 95" sa instalacionom softverom za Windows 95. Ovaj komplet, pored mnoštva programa i instalacije Windows, sadrži: Corel 6.0, Nu 95, PageMaker 6.0, Freshand 95 u instalacionom obliku sa Cd-om.

CD i disketni softver

U Zvezdara Teatru,
Milana Rakića 38 (kod Lica)
svakoga dana od 12⁰⁰ do 18⁰⁰

(011) 419-664

Najnoviji disketni i CD softver po najpovoljnijem cenama; cena snimanja po disku je najniža u gradu. Formirate Veliki kompleks arhiviranih programa - trada za 24h. Šaljemo pouzdećem : garantujemo za kvalitet snimka

4 1 9 6 6 4



Trust me, I know what I am doing.

3S computers

PC PROGRAMI I IGRE,
COTEKA, SNIMANJE NA CD ROM, DISKETE, HDD,
PRODAJA - OTKUP HARVERA I SERVIS.



011 / 64 88 13

11^h - 20^h osim nedelje

TRŽNI CENTAR
MERKATOR
(pored salona Jugodrvja)

SNIMANJE NA DISKETE
PC PROGRAMA I IGARA

OTKUP I PRODAJA
PC OPREME

DISKETE

ŠALJEMO NARUĐBINE POŠTOM

TELEFONI:

602-027

671-996

SVAKI DAN OD 11-19h SEM NEDELJE

CD
klub

članarina
15 dinara
doživotno

0,4
0,5

dnevni najam
SAMO
3,5 dinara



Da li ste se nekad zapitali koliko bi Vas koštao
kompletan Video studio za montažu
u Vašoj kući.

Nazovite !

miro Video DC 20

NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI

Domaći programi za:

- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis



KOLOS
BANJICA

OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKE OPREME

Sastavljamo
konfiguracije
po želji



SHIMAMO NA CD ROM



Informacije: 662-646, Bulevar JNA 70/stan 3

MATRIX

- ◆ ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisaćih mašina
- ◆ PUNJENJE tonera za laserske štampače i fotokopir aparate
- ◆ PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet štampače
- ◆ SERVISIRANJE laserskih štampača i fotokopir aparata

011/436-084, 444-1887, 435-915

Horoskopi Astrologija Biseri
Desa CD Džoke

PC igre i korisnički programi
Shranjenje na CD

Igre (1 HD) - 0.5 din
Korisnički (1 HD) - 0.7 din
Shranjenje (1 CD) - sve od 10
10 disketa 3.5" HD - 8

vaš izbor
Veliki izbor

011/404-654 (10-21h)
Dimitrije Tucovića 24, IX opst, stan 66

IGRE
PROGRAMI
FDD
HDD
CD po izboru SAMO
CD mix
CD muzika po izboru

I sve to sa NASOM platcom

SVAKOG DANA 10-18h

30
25
30

na Vračaru
Duosoft

Kod Kalenic plac, bivša Lenjingradska
PETROGRADSKA 10, TEL: 446-1116

Computer

Dream

Dodatna oprema za računare i štampače

Stakleni filteri

Miševi za PC **Genius**

Podloge za miša sa slikom!

Zvučnici za Sound blaster

Diskete 3,5" HD SONY

Diskete 5,25" HD SONY & FUJI

Kutije za 40 disketa 3,5"

Kutije za 100 disketa 3,5"

Kutije za 100 disketa 5,25"

Miševi za PC

Džojstici za PC

Originalni riboni za EPSON štampače

Kartridži za Stylus 800, 1000 i COLOR

Centraonski kablovi za štampače

hladnjaci za procesore

Radno vreme: 9-17, subotom 9-13

shop: Nemanjina 4, Beograd,

office: Đorđa Jovanovića 9/3,

tel. 011/3226-303, 3226-323, fax 3224-221

ЗА ОНЕ КОЈИМА КОМПЈУТЕР
НИЈЕ САМО ЗАБАВА.

ЗА ОНЕ КОЈИ ТРАЖЕ ВИШЕ.

И ЗА ОНЕ КОЈИ СУ СПРЕМНИ
ЗА НОВА МУЛТИМЕДИЈАЛНА
ОТКРИЋА.

ПРАВО МЕСТО ЈЕ

ART KLUB

ПРУЖИЋЕМО ВАМ ВИШЕ ОД ОНОГА
ШТО ОЧЕКУЈЕТЕ !

АДРЕСА:
РУЗВЕЛТОВА 6, II СПРАТ
ТЕЛЕФОН:
401 - 925

УМЕТНОСТ - ИСТОРИЈА - ЕНСИКЛОПЕДИЈЕ - НАУКА - НАЈНОВИЈЕ ИГРЕ

ESPRO



KRALJA MILUTINA 19-21 TEL: 011/332-086 , 011/686-989

CD PRODUKCIJA - AUDIO & SOFTWARE

ESPRO TOP 10 CD

1. WING COMMANDER 4 6CD
2. GABRIEL KNIGHT 2 6CD
3. TORIN'S PASSAGE 1CD
4. FUTURE SHOCK 1CD
5. MS FLIGHT ENC. 1CD
6. BATTLE ISLE 3 2CD
7. SILENT STEEL 4CD
8. ALIEN 2CD
9. STEEL PANTHERS 1CD
10. NHL 96. 1CD

CD KLUB:

- * IZNAJMLJIVANJE
- * PRODAJA
- * PREKO 1200 NASLOVA
- * NAJPOVOLJNIJI USLOVI

EKSKLUZIVNO!

**COREL PHOTO
400 CD**

SNIMANJE NA CD

- * PO NAJPOVOLJNIJIM CENAMA
- * U NAJKRACEM MOGUCEM ROKU
- * NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA
- * NAJVECI IZBOR DISKOVA
- * SALJEMO POUZECEM
- * GARANCIJA ZA SVAKI SNIMLJEN DISK
- * IZRADA 3D ANIMACIJA, OGLASA ...
- * IZRADA WINDOWS APLIKACIJA

Snimamo sve!

Na CD!

Ovo je Kameoko!

Zasto je srocan?

Dobio je CD bas kakav je on ktrao!

A to ga nije puno kostalo!!!

I vi mozete biti sretni!!!



**MUZIKA
PROGRAMI
IGRE**

Prodaja racunara
i komponenti

**MEDIA CITY
BOZ**

Tel. 011\403-182 753-291

MegaBitno!

Neverovatan izbor
brzih
novih

logickih
avanturističkih
nestvarnih
zanimljivih

IGARA | PROGRAMA
za Vaš

MegaBit

011/2222-693

PC

PROGRAMI I IGRE

SNIMANJE NA CD 25.-

IGRE | PROGRAMI PO IZBORU

FIFA 96
NEED FOR SPEED
CINEMANIA 96
ENCARTA & ATLAS 96
WEBSTER'S DICTIONARY
Microsoft OCEANS
ENCYCLOPEDIA of SCIENCE
ANCIENT LANDS
COREL DRAW 6.0 for Windows 95
Microsoft PLUS for Windows 95
Microsoft OFFICE for Windows 95
FLIGHT Unlimited



HELLAS
Computers

Vojvode Prijezde 9
Tel. (011) 444-86-85

Radno vreme
9-20

Hellas BBS
tel: (011) 28 61 387
22-17



Najbolje
od
najboljih

Diamond Multimedia:	
Diamond Stealth 64 DRAM (ARK2000), 2 MB	340
Diamond EDGE 2MB/Sound Wave	620
ATI Technologies:	
WinBoost PCI, 2 MB	350
Creative Technologies:	
Sound Blaster 32 PnP	Call
Sound Blaster AWE32 PnP	Call
Intel:	
Zappa Pentium Motherboard, 256K Cache, Triton Chipset, Flash BIOS, 2 FDD, 4 EIDE, 2 COM, 1 LPT	460
Microsoft:	
Natural Keyboard	180
US Robotics:	
14400 VoiceFaxModem	250
28800 VoiceFaxModem	440

Snimanje i dalje najjeftinije u gradu:
 ... sa originala.....**80 dinara**
 ... po izboru.....**90 dinara**
 Skraćeno čekanje!
 Snimamo na dva "Philips" recordera!

T.M. telefoni:
 direktan: 3227-136
 centrala: 3221-433
 lokali: 277 i 279

Computers

Makedonska 25. 11000 Beograd, YU

BR SOFT

- najnovije igre i programi
- Snimanje na CD ROM :
nemamo komplete jer je kompilacija
po vasem izboru.....25 DM
kopije originala .. 20 DM

O svakom kupcu se vodi evidencija
tako da posle desetog kupljenog
CD ROM-a dobijate jedan potpuno
besplatno !
Najjeftinije u YU !

Radno vreme od 9 do 23 h svakim
danom.

TEL : 021/25-663

KONFIGURACIJE

Pentium/120 2.730

16Mb, HDD 1,6Gb, FDD 3,5", SVGA 2Mb PCI, Color

Pentium/100 2.640

16Mb, HDD 1,3Gb, FDD 3,5", SVGA 2Mb PCI, Color

PC-486/133 2.170

16Mb, HDD 1,1Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

PC-486/120 1.850

8Mb, HDD 1,1Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

PC-486/100 1.360

4Mb, HDD 850Mb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Mono

PC-486/80 1.190

4Mb, HDD 540Mb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Mono

PC-486/40 870

2Mb, HDD 210Mb, FDD 3,5", VGA 256Kb, Mono

PC-386/40 660

1Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", VGA 256Kb, Mono

PC-286/16 395

1Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", Hercules

KOMPONENTE

Ovo necete naci kod drugih...

"Logitech" mouse 80
CD-ROM 4x 6x 240 390
SoundBlasterAWE 32 ASP 400
Aktivni zvučnici 30W 140

...a ovo imaju svi, ali smo mi jeftiniji!

MB-586/486 PCI Monitori
Memorije Mini-Tower-i
Hard-diskovi Tastature
Flopi-diskovi Miševi
Kontroleri Video kartice

POSEBNE USLUGE

Moguća zamena STARO za NOVO uz doplatu
Postavljanje mreza!!!

Instalacija kompjuterskih sistema za

RADIO-STANICE sa kompletnim softverom!

Radimo reciklazu tonera za HP lasere!

SERVIS PC-kompjuteru i prateće opreme

ODZIVANJE kompjuteru 24h dnevno!!!



Great Technologies
Radno vreme 15-20
Tel-Fax: (011) 6666-32, 66-85-86

COMPUTER CENTER SPECTRUM NIŠ

SNIMANJE I IZDAVANJE
KOMPAKT DISKOVA

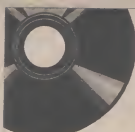


- PC PROGRAMI I IGRE
- PREKO 1200 NASLOVA !!!
- SNIMANJE OD 25-

7. Juli br 3
tel: 018/46-520



Preporučujemo :
WING COMMANDER IV
NBA LIVE 96



... I dalje važi

Kako kupiti originalne SUPER

Na zahtev korisnika naših SUPER MIX-ova (preko 2000 ljudi iz cele Jugoslavije i 4500-5000 iz Evrope i Amerike poseduje bar jedan naš SUPER MIX) odlučili smo da i ubuduće važi naš specijalni popust za sve naše SUPER MIX-ove. Zato one koji ne znaju šta su to SUPER MIX-ovi da ponovimo: to su CD-ROM-ovi puni od starijih legendarnih do najnovijih igara i programa koji su pažljivo prabrani tako da zadovolje svačiji ukus. Samo naša SUPER MIX-ovi su originalni, tj. nisu presnimci snimljeni na kojekakvoj amaterskoj premini već su snimljeni fabrički u moštanstvu. Uz svaki disk dobijate kisu omet sa spiskom igara i programa na njemu, uputstvom za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 21 DEM*.

SUPER MIX 1

IGRE: A-Tan • Aces over Europe • Adventures of Willy Beamish • Alcatraz • Alan Breed • Alone in the Dark I • Another World • B-17 Flying Fortress • B.A.T. I • Batman Returns • Berle Chess I • Bertle Isle I • Beauty and the Beast • Beta Stone • Blue Max • Blues Brothers I • Body Blows • Boston Bunk Club • Budakan • Buzz Aldrin's Race • Cadaver • Caesar Deluxe • California Games I • Carl Lewis Challenge • Carriers at War I • Catchain • Civilization • Codename: Iceman • Commander: Maximum Overkill • Cool World • Corridor 7 • Dino Park Tycoon • Dino Wars • Doom I • Drathter • Duck Tales • Dune I • Eric the Unready • Earman • Fantastic Dizzy • Fascination • Fields of Glory • Great Simulator v.5.0 • Futures Wars • Gabriel Knight • George Khan II • Ghostbusters II • Gobots II • Gods • Golden Age • Grand Prix Unlimited • Great Courts II • Great Naval Battles II • Gunkies II • Guy Spy • Heart of Dixie • Ice II • Incredible Machine • Indiana Jones II • Indianapolis 500 • International Athletics • International Tennis Open • KGB • Kick Off II • L.A. Attack Dropper • Lembarigas • Lands of Lore • Legends of Valour • Lemmings II • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Lure of the Tempress • Magic Pockets • Marchesini United • Marica • Marco Andross • Martian Dreams • Monopoly Deluxe • Moonstone Racers • Mortal Kombat II • Nicky Boom • Nippon Sales • Obliter • Operator Win • Overlord • Peter Pan • Pinball Dreams I • Pinball Dreams II • Pit Fighter • Police Quest II • Predator II • Premier Manager I • Prince of Persia I • Protector • Rush Over • Rambo III • Rampart • Return of the Phoenix • Return to Zork • Sea Nautica • Rict Dangerous II • Ring World • Rise of the Dragon • RoboCop II • Roger Rabbit • Rolling Ronny • Romance of Three Kingdoms II • Ryder Cup • Sakis Tears • Saigon II • Sea Wolf • Seal Team • Secret of Monkey Island I • Shadow Prowlers • Shadow of the Coyote • Sherlock Holmes • Shivers III • Sim City/Win • Space Quest V • Spear of Destiny • Special Forces • Stonehenge II • Star Trek: Judgment Rites • Starfarer • Stone Age • Strip Poker/Win • Suk War 2050 • Super Hang on • Surf Ranges • Sword of Honour • Syndicate • System Shock • Tank Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II • Test Drive II • The Godfather • The Manager • Theatre of War • Tokyo Calca GT • Tootsie • Tubular Worlds • Turbo Duran • Twilight 2000 • Vengeance of Excalibur • War in the Gulf • Wing Commander I • 8 • Wings of Fury • Winnetou Challenge • World Cup USA/Win • Worth of the Baron • Westbenames II • X-Wing • Xanon II • Zool

PROGRAMI: 3D Design Plus v.2.0 /Win • Aldus PhotoStyle v.2.0 /Win • Animator Pro v.2.0 • Arts & Letters v3.11 /Win • Auto Sketch v3.1 • Banner Manager • Fax Pro v2.6 • Dextra Kit • Graphic Workshop v1.1 /Win • Imagine v.2.0 • Lotus 123 v2.4 • MS Basic Professional v.7.1 • MS Cedit v4.5 • MS Format Professional v5.1 • MS Publisher v.2.0 /Win • MS Word v6.0 • MS Works v3.0 • Mammex v1.1 • Mascotter OS v1.01 /Win • PC Mailbox v3.5 • Paradox v4.5 • Player Plus v2.0 • Quattro Pro v5.0 • Scream Tracker v2.2 • Seag Editor v1.4 • Targo PCB plus v3.11 • Turbo C v2.0 • Wind for Sound Pro v3.1/Win

SUPER MIX 2

IGRE: 1942: Pacific Air War • 7 Up • AW-88 Hammer Assault • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al Catrin • Alone in the Dark II • Armour-Geddon • B.A.T. II • Bertle Isle II • Demash • Steel Sky • Blue Force • Blues Brothers II • Cannon Fodder I • Castles of Siege & Conquest • Chess Empire • Chessmaster 3000 /Win • Civilization/Win • Colonization • Conquests of the Longbow • Crazy Cars II • D.Generation /Win • Desert • Daylight • Dublin • Doom II • Hell on Earth • Double Dragon II • Dune II • Duna Starlet • DX • Ebers II • Jaws of Goddard • Epic • F-16 Falcon v3.0 • F15A International Soccer • F1 Grand Prix • Foca Off • Fox II • Fox II - Formula One • Fury of the Furries • Goal • Goldra II • Indiana Jones and Fate of Atlantis • Indy Car Racing • Update • Inbar II • Jimmy White's Snooker • Jurassic Park • Kings Quest V • Little Action Hero • Legend of Etrianas II • Leisure Suit Larry VI • Lemmings II • The Tribes • Lotus 386 Pro • Led Owl • Lotus: The Ultimate Challenge • McDonald Land • Mega Lo Meme • Michael Jordan in Flight • M4. Inches • Night Manager's World Champion • One Step Beyond • Oscar • Ordy • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Poulsois II • Prehistorik II • Premier Manager II • Prince of Persia II • Premier • Mission I • Railroad Troop Deluxe • Raptor: Call of the Shadows • Red Berse • Mason Ball • Rivalry Woods • RoboCed • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II • Sensual Soccer • Sid & Al's Incredible Soccer • Sim City 2000 • New Towns • Sim Farm • Snow Walker • Soccer Kid • Space Hulk • Steel Fighter II • Turbo • TFX • Terminator 2029 • Theme Park • Top Gunner • UFO Enemy Unknown • Wayne's World • Winter Olympics • Yaj Joe • Zool II

PROGRAMI: 3D Studio v3.0 • olekix • Adobe Acrobat v1.0 /Win • AutoCAD AEC UK v2.1 • AutoCAD Office Layout v1.0 • AutoCAD v12.0 • Inter • Barrmers v1.0 /Win • Borland Pascal with objects v7.0 • Corel Draw v4.0 • update /Win • Cubase v1.0 /Win • Fox Pro v2.0 /Win • Graphic Workshop v2.0 • Haze v2.01 • Image Alchemy v1.75 • Lotus 123 v4.0 /Win • MS Macro Assembler v8.0 • MS Windows v3.11 • Microsoft Designer v1.0 /Win • Microsoft Designer v4.0 /Win • NIH Draw v3.11 • PC: Tools Gold v3.0 • Pocoman Plus v1.0 /Win • Pops v5.0 • Recognita Plus v2.0 /Win • Syntex v5.0 /Win • Telemax v4.12 • Vite Pro v2.0 • Webster's Dictionary v1.0 /Win • Word Perfect v6.0

SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bugs • Battler at Knornd • Beverly Hillsbillies • Campaign II • Chessmaster 4000 Turbo/Win • Cobra Mission • Conan the Cimmerian • Cruise for a Corpse • Crystal Maze • Decklers • D-Day: The Beginning of End • Dark Legends • Dark Sun II • Daves Power • Day of the Tentacle • Depth Dwellers • Desert Snake • Dylan Dog • F. 17A Stealth Fighter • F-15 Strike Eagle II • Flashback • Forgotten Realms • Fortress of Dr. Doom • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 • Mission • Heretic • International Sports Challenge • Iron Cross • Island of Dr. Brain • James II • Jack Jackrabbit II • King's Quest VI • Lemmings Chronicles • Lon King • LodeRunner • The Legend Returns • Lords of the Rings II • Lost in Time • MS Space Simulator v1.0 • Master of Magic • Metanach Earthrage • Micro Machines • Moon Madness • Mystic Towers • Nascar Racing • On the Ball • World Cup Edit • One Must Fall 2097 • Outpost /Win • PC Basket • Pacific Strike • Parzor General • Pico Quest II • Open Sesame • Popo Car • Premiership Football Manager • Questarena • Realms of Arkana II • Rise of the Robots • Road to the Final Four • Robinson's Requiem • Space Ape • Space Expedition • Stronghold • Super Cauldron • Superbot • SuperPro Pro • The Cue • Traffic Department 2192 • Transport Tycoon • Tuba • Ultimate Body Blows • Unwary • Warcraft • Wing Commander Armada

Sve diskove možete **odmah** naručiti
pouzećem ili doći i podići lično.

CD

POPUST

MIX-ove za samo

25

* dem

PROGRAM: After Dark v.2.0 /Win + AutoCAD v.12.0 /Win + Bit Fax Professional v.3.0 /Win + Corel Draw v.3.1 /Win + Corel Font Explorer v.1.0 /Win + Fractal Design Sketcher v.1.0 /Win + GoldWave v.1.0 /Win + Hawk Pro v.2.0 /Win + MS Access v.2.0 + Developer's Toolkit /Win + MS C/C++ v.7.0 /Win + MS Dos v.6.20 + MS Excel v.5.0 /Win + MS Project v.4.0 /Win + MS Windows v.3.1 for Corel/BitFax/Emagic + MathCAD Plus v.5.0 /Win + Morphing Music + Multimedia Sound Suite v.3.4 /Win + Norton Desktop v.3.0 /Win + Norton Utilities v.8.0 + Norton Dos v.7.0 + PC Tools v.2.0 /Win + Page Maker v.5.0 /Win + PAR v.1.0.0 + Power v.1.0 /Win + Smart Page Direct v.2 /Win + Tapes Professional v.5.0 + Turbo Assembler v.8.0 + Turbo Pascal v.1.5 /Win + Wave v.2.0 /Win + WordPro v.4.0 /Win + Word Transfer v.1.0 /Win

SUPER MIX 4

IGRE: Alien Demosca + Alone in Dark II + B.C. Racers + cheat + Black Hawk + Bureau 13 + Championship Manager Italy + Championship Rally + Deep Dash + Dark Forces + cheat + Dark Wolf + Desert + cheat + Dungeon Master II + Ecstasy + Epic Pinball v.2.1 + Fifth Fleet + Flight Commander II /Win + Flight Simulator v.5.1 + Garra Mezar v.5.0 + Gearsore II + Ghost Naval Battles II + Happy Tetris + Mr. Seed + Jazz Jack Rabbit II + Joustille + Jurassic Chase + KA-50 Helium + Kick Off II European Chat + Legend of Kevinda II + Little Big Adventure + Mortal Combat II + MHL 95 + Pizza Tycoon + Premier Manager II + Presumed Guilty + Proact X + Reunion Now + Rise of the Trad + Skat Zone + Soccer Superstars English + Star Quest + Strong Lines + Tactical Manager + Total Carnage + U.S. Navy Fighter + Vinyl Goddesses Energy Panther + Zoro

PROGRAM: 3D Studio v.4.0. 100% + Akka Freshart v.4.0 /Win + AutoCAD v.13.0 + Corel Draw v.5.0e /Win + Corel Venues v.5.0 /Win + DBase v.5.0 /Dos + DBase v.5.0 /Win + Doss CAD Pro v.5.02 /Win + Design CAD v.7.0 /Win + Easy Power Tools /Win + Lotus 123 v.5.0 /Win + Lotus Book Performer v.3.0 /Win + Macromedia Graphix v.3.0 /Win + Lap Link v.8.0 /Win + MS Power Point v.4.0 /Win + Norton Commander v.5.0 + Photo Finish v.3.0 /Win + Picture Publisher v.5.0 /Win + Procomm v.2.0 /Win + QEMM v.7.5 + Quark Xpress v.3.3 /Win + Quattro Pro v.8.0 /Win + Screen Saver v.3.2 + Word Perfect v.8.1 /Win

SUPER MIX 5

IGRE: Action Soccer + Air Warrior + Dodaco + Brett Hill Hockey + Cannon + Carnal Insaligence + Clockwork v.1.0 /Win + Dark Strike + Disc World + Fighter Wing + First Encounters + Flight of the Amazon Queen + Flying Tigers + Frog War Tan Ho + Frog 3 Chase v.3.06 + Handball 4 + High Seas Teller + Incredible Fighter + Jungle Strike + Kr. Yo + K&K & Play /Win + Knight of Xanadu + Upgrade + Legosa /Win + Lemmings /Win + Macintosh The Pricea + Magic Carpet + Microplanets + Prince of Evil + Psycho Pinball + Pyro Technica + Revolution + Sengyu Fighters II + Sengo + Shadow Force + Stealing + Soccer Str II + Super Street Fighter II + Super Street Fighter II + Turbo + The Big Red Adventure + Tower Assault + Utopark II + World Hockey 95 + X-Cam + Xerox from the Deep

PROGRAM: Adobe Illustrator v.4.00 /Win + Adobe Photo Shop v.3.0 /Win + Am Pro v.3.1 /Win + Caligen Timepace v.1.00 /Win + Dodaco + DayD Viter II v.2.0 + FPrint v.2.16e + Fort Works v.1.0 /Win + Gnome Writer v.4.02 /Win + Kari Power Tools /Win + Lotus 123 v.5.0 /Win + Lotus Book Performer v.3.0 /Win + MED Music Shop Pro /Win + MS Visual Basic v.4.0 /Win + MS Word v.8.1 /Win + Midsoft Music Studio v.3.1 /Win + Norton Disk Lock v.3.5 + P-Cad v.7.0 + Paradox v.5.0 /Win + Print Shop Deluxe CD /Win + RD v.8.21 + Superklix 95 v.3.0 /Win + Turbo C++ v.4.5 /Win + Viso v.2.0 + word /Win

SUPER MIX 6

IGRE: Apache Longbow + Anax II + Banyon + (Puzzle) + Beflags + Brutal Power of Fury + C.E.B. + Combat Air Patrol + Command & Conquer + Crisis in the Kremlin + Cyberbytes + Derbans + Death Gate + Doom II Hell on Earth /Win95 + Explozition + FX Fighter + Grandmaster Championship Chess /Win + HalfLife Zone + Heaven + LIM Meet + Inferno + Juggled Abilities + Kingpin Arcade Sport Bowling + Lemmings 3D + Manchester United The Double + Mortal Combat II + NBA Jam + Operation Body Count + Oscar Ridge + Overline + Perseus Assaults + Player Manager II + Simon the Sorcerer II + Spentown 5000 + Steel Panthers + Super Karts + Terminal Velocity + The Patron + Titan + Warriors + Wizard Workshop /Win + Wickedwin + Wolfenstein

PROGRAM: 3D Jack & Beakerv v.1.2 /Win + Calamweb Professional v.3.0 /Win + CxCAD v.8.6 + Lon King Pro Studio /Win + MS Money /Win95 + MS Office /Win95 + MS Plus /Win95 + MS PowerPoint v.7.0 /Win95 + MS Publisher /Win95 + MS Windows 95 Par European Edition + Mickey & Crew Free Studio /Win + Norton Area View v.4.0 /Win95 + Norton Navigator /Win95 + Norton Utilities /Win95 + Ray Dream Designer v.3.13 /Win + Real3D v.2.45 /Win

SUPER MIX 7

IGRE: Action Soccer (Football) + Air Power (Simulacija letenja) + Ascendancy (Strategija) + Casser & (Strategija) + Celtic Teller: Dator of the Evil (Strategija) + Civ Net /Win (Strategija) + Crusader No Paradox (Antena izvanstva) + Cybermage (Strategija) + Empire II: The Art of War (Strategija) + Extreme Pinball (Igra) + Feds to Black Antidote eventual + Force Flying (Mlad) + Fighter Deal (Simulacija letenja) + Fox Fight (Puzabla) + Indycar Racing II (Mlad) + Jungle Book (Performativa) + Motor City (Strategija) + Navy Strike Task Force Command (Simulacija letenja) + Ocean Taker (Mladost) + Pinball World (Igra) + Rebel: Beyond the Void (Puzabla) + Strip Poker Pro. (Igra) + Tabour (Puzabla) + Thunderhawk II: Feostorm (Simulacija helikoptera) + Warcraft II - Tides of Darkness (Strategija) + Warwolf vs Comanche v.2.0 (Simulacija helikoptera) + Whiplash (Mlad) + Wristlemania (Party)

PROGRAM: Asymtre Studio v.1.1 /Win (Arhivacija) + First Aid v.2.0 /Win95 (Pomoćna program) + Harvard Graphics v.4.0 /Win95 (Pomoćna grafička) + MS Access v.7.0 /Win95 (Baza podataka) + MS Project v.4.1 /Win95 (Planiranje) + MS Visual Foxpro v.3.0 /Win (Baza podataka) + MS Word v.7.0 /Win95 (Tekst procesor) + MedCAD Plus v.8.0 + Update /Win (Mladost) + QEMM v.2.0 (Mladost/mladost) + Wave v.0.1 /Win95 (Grafički paket)

PRODUCTION 011/463-741

IZ OBLASTI: Božica Stefanović i. STANISLAVIJA MIKIĆ

IZ OBLASTI

IZ OBLASTI

MASTER



PHILIPS

STUDIO



SNIMANJE CD ROM-OVA

**KVALITETNO,
BRZO, POUZDANO
&
POVOLJNO**

*preko 1000 originala
programi i igre po vašem izboru
gotovi kompleti programa i igara
audio mastering*

**PORUČITE
BESPLATAN KATALOG
NA DISKETI !**

MUZIČARI !!! VELIKI izbor sampler diskova

HARDVER

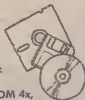
PHILIPS CD RECORDER CDD 522
SCSI kontroler Adaptec+kablovi+software

MULTIMEDIA

CD ROM-ovi 2x, 4x & 6x
Zvučne karte SB 16, SB 16ASP, SB AWE32
CD medié

KONFIGURACIJE

486 DX4 100/120 MHz ili
PENTIUM 100/120/133 MHz
RAM 8 Mb, HDD 1Gb EIDE,
PCI VGA 1, 2 ili 4 Mb, CD ROM 4x,
SB 16, Monitor COLOR 14", 15" ili 17"
Mini TOWER, TOWER, FDD 3,5",
tastatura, miš



*Mi radimo
"Brzinom svetlosti" !*

Za sve dodatne informacije:
Bulevar Lenjina 85, Beograd
Tel 011-137 857, Tel/Fax 011-142 159

**MASTER
STUDIO**



U susret Vašim željama
i mogućnostima !

- konfiguracije po želji
- upgrade računara
- komponente
- multimedia



garancija 2 godine!

radno vreme
od 9-16



011/403-807

BEST BUY IF YOU BUY KOD NAS

Sledite svoj instinkt !



Delfin Data

486DX4-100 Mhz PCI (Intel, AMD)
PENTIUM 90/100/120/133 MHz (Intel)
Hard disks (Quantum, WD, CONNER)
Printers & Scanners (EPSON, HP)
Multimedia

PCI VGA cards
Trident

DIAMOND

just
Start
me Now!

Dobropoljska 12, phone: 64-84-74

MoNolit
computers

Ponuda meseca:
multimedijalni komplet

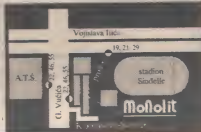
Sound Blaster komp. karta
CD ROM 4x
Aktivni zvučnici 2 x 10W

SNIMANJE IGARA I PROGRAMA NA DISKETE
PRODAJA PC RAČUNARA SA 24 MESECA GARANCIJE
KOMPONENTE SA 12 MESECI GARANCIJE
IZRADA 3D ANIMACIJA I GRAFIČKI DIZAJN

Radmile Jovanović - Šnajder 10/8
(moguć ulaz i iz Vojislava Ilića)

RADNO VREME: 10-19H

011/ 40-50-33



ACZ

Software & Hardware

011/190-124 i 101-372

Radno vreme: svakim radnim danom od 11-19 časova.

Veliki izbor PC kompatibilnih računara

- 386 DX 40MHz/128Kb cache, ISA
- 486 DLX 40MHz/128Kb cache, ISA
- 486 DX 40MHz, VLB
- 486 DX4 100MHz/256 cache, VLB
- 486 DX4 120MHz/256 cache, PCI
- AMX86 133MHz/256 cache, PCI
- AMX86 160MHz/256 cache, PCI
- Pentium 100MHz PCI
- Pentium 120MHz PCI
- Pentium 133MHz PCI

Povoljne Cene!

- Konfiguracija 386 DX 40 od 690
- Konfiguracija 486 DLX 40 od 790
- Konfiguracija 486 DX4 100 od 1000
- Konfiguracija Pentium 100 od 2400
- 4Mb memorija 72pins 140
- SB 2.0 100
- SB 16 comp. 140
- CD GoldStar 4X 200
- CD Creative 6X 350
- Fax-Modem-Voice1440 + Mikrofon. 120
- Interface za dva analogna Joystick-a 30

IDE Hard diskovi:

- 540 Mb
- 850 MB
- 1.1 Gb
- 1.3 Gb
- 1.6 Gb

Konfiguracija!

- Pentium 100MHz.
- PCI Magistrala
- 8Mb RAM-a
- PCI SVGA 1Mb
- HDD 1.1Gb
- 3.5 Flopi
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1900

Konfiguracija!

- AMX86 160MHz
- PCI Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 1.1Gb
- PCI SVGA 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1700

Konfiguracija!

- AMD486 DX4 133MHz
- PCI Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 Flopi
- HDD 1.1Gb
- PCI SVGA 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1650

Video karte:

- SIS PCI
- CL-5434 PCI
- CL-5430H PCI
- S3 732 PCI
- S3 868 PCI
- S3 Trio 32 PCI
- S3 Trio 64 PCI

JoyStick:

- JoyStick Genius
- Model J-08 40
- Model J-12 40

JoyPad Genius

- Model J-05 30

Zvučne kartice:

- SB 2.0
- SB PRO
- SB 16 ASP
- SB 16 AMK-32

Konfiguracija!

- AMD486 DX4 120MHz
- PCI Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 Flopi
- HDD 1.1Gb
- PCI SVGA 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1620

Konfiguracija!

- AMD486 DX4 100MHz
- VLB Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 Flopi
- HDD 850Kb
- VLB S3 905 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1520

Konfiguracija!

- 386DX 40MHz + SB7
- 4Mb RAM-a
- 3.5 Flopi
- HDD 130Mb
- Trident 512Kb
- Mono monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

900

CD-ROM:

- Mitsumi ZX
- Gold Star 4X
- Sony 77 4X
- Sony 76 4X
- Creative 6X

Memorije:

- 1Mb 32bit
- 4Mb 32bit
- 8Mb 32bit
- 16Mb 32bit

Pored standardne opreme u ponudi je i širok izbor, štampača, matičnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima.

Mogućnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska, itd. sistemom staro za novo.

Garancija 12 meseci, servis u Beogradu obezbeđen.

LIZARD & SHARKS

centar grada

Software	igre	- 0.50 din.
Musika	programi	- 0.70 din.
Hardware		
Servis	3.5" HD "NO NAME"	- 1.00
	3.5" HD "TDK"	- 1.50
Multimedia		
Grafička priprema	CD naslovi, izdanci	- 25
Israda visit karti	Musika (kompilacije)	- 25
Diplomski radovi	CD sa važim izborom	
Skeniranje i štampa	igara i programa	- 40
(A4, 600dpi, COLOR)	prazan CD	- 15

29. Novembra 59a/JV sprat/18 TEL: 011/322-0671



Do našeg metarke rđiti autobusima 16, 57a, 39a, 33, 43, 58, 95, 96 i tramvajima 9, 5 i 18.

RIBNO VREME → 18.00 - 19.00
 ribolov.secdajem → 11.00 - 19.00



GM COMPUTERS

PC 486DX4/100/4MB	1140	od 150
PC 486SX2/66/4MB	1300	od 160
PC 486DX2/80/4MB	1300	od 160
PC 486DX4/100/4MB	1400	od 170
PC 486DX4/120/4MB	1400	od 170
PC 486DX4/160/4MB	1400	od 170
Pentium 100/8MB	1890	od 210
Pentium 120/8MB	1890	od 210

Konfiguracije: HD 3.5", FDD 3.5", VGA 256Kb, Monitor, Miš, Klawijatura
 PC 486DX 486DX MKC-385 od 150
 CPU 1000 1489 1586 od 160
 RAM 1000 1489 1586 od 170
 Hard disk 1000 1489 1586 od 170
 FaxModem 9600 1489 1586 od 170
 Super 100 1489 1586 od 170
 Sound Blaster 16 compatible od 170
 LaserJet HP 5 1489 1586 od 170
 Epson LX300 1489 1586 od 170
 Klawijatura 1489 1586 od 170
 Miš 1489 1586 od 170
 Komplet za ckenjenje FDD 3.5" od 170
 SVGA Monitor 1489 1586 od 170
 EPSON LX300 1489 1586 od 170
 PC DIZALO POZOVITE!!!

konfiguracije po želji!

komponente i snimanje na CDROM!

Maxi soft

021/ 368-966

PC igre, programi, horoskopi, rebrici... Astrosoft Tel: 011/332-891.

PRODAJEM stare brojeve "Sveta kompjutera" i "Računara" do 1994. godine. Tel: 021/388-888.

ROK ZA PRIJEM OGLASA

ZA APRILSKI BROJ "SVETA KOMPJUTERA" 20. MART

SAMPRO

11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19

TEL. 011-101-203, 101-796

MOSES BBS 195-102 online informacije

- * CD-ROM quad speed
- * Sound Blaster 16pro
- * FaxModem 14.400

- * LaserJet HP 5MP
- * Epson LX300
- * Epson LQ100

HP 5L 1050

PCI 486DX4 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO
 8 Mb RAM
 850 Mb HD
 PCI SVGA 1 MB
 CD-ROM quad speed
 Sound Blaster 16pro
 14" LR Color Monitor
 tastatur 1.44 Mb Floppy

PCI 486DX4 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO
 8 Mb RAM
 1.1 Gb HD
 PCI SVGA 1 MB
 FaxModem 14.400 bps
 14" LR Color Monitor
 tastatura, miš, 1.44 Mb Floppy

PCI Pentium 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO
 16 Mb RAM
 1.3 Gb HD
 PCI SVGA 1 MB
 CD-ROM quad speed
 Sound Blaster 16pro
 FaxModem 14.400 bps
 15" LR Color Monitor
 tastatura, miš, 1.44 M

PC FORT

Grčkoškolska 3
21000 Novi Sad

PROGRAMI CD

Atlas of Europe, Corel Draw V5.0, Corel Draw V5.0 4CD, Dr. Schaefer Medical, Four Seasons Photo CD, MS 500 Nations, MS Adventures, MS Ancient Lands, MS Art Gallery, MS Cinemania '95, MS Cinemania '96, MS Dangerous Creatures, MS Dinosauria, MS Dogs, MS Encarta '95, MS Encarta '96, MS Encarta World Atlas, MS Instruments, MS Oceans, MS Office '95, MS Office Pro 2CD, Monty Python's, Napoleon, Russian War Planes, Slackware Linux 3.0, Windows '95, Windows NT 4.0

IGRE CD

Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Battle Isle 3 2CD, Bio Forge, Civil War, Command&Conquer 2CD, Crusader No Remorse, Cyberia, Dark Forces, Eurofighter 2000, Fatal Racing, FIFA Soccer '96, Flight Unlimited, Full Throttle, Firestorm: ThunderHawk 2, Lost Eden, Magic Carpet, Mega Race, Myst, NBA Live '95, NBA Live '96, NHL Hockey '96, Need For The Speed, Picture Perfect Golf 2CD, Pinball The Web, Prisoner Of Ice, Rebel Assault 2 2CD, Rise Of The Robots, Screamer, Shivers, Star Trek Final Unity, The Beast Within 6CD, The Dig, The Fighter De Luxe, Tilt, Trophy Bass, Wing Commander III 4CD, War Craft II

NAJAVLJIVAJEMO: Police Quest VI - SWAT 4CD, Torino Passage, Indy Car Racing II, Shannara, Command Aces Of The Deep '95, Terminator - Future Shock, Navy Strike, Football Pro '96, Conqueror A.D. 1086

ROJNADO V1.0E - 4 HD, REALMS OF CHAOS '96 - 5HD, TEMPEST 2000 - 1 HD, LINKS 386 CD-RIP - 34 HD, RING CYCLE - 6 HD, TERMINATOR: FUTURE SHOCK - 10 HD, PINBALL '95 - 10 HD, TOTAL CARNAGE CD VERSION - 3 HD, MYSTIC MIDWAY: PHANTOM EXPRESS - 17 HD, ALL STAR SPORTS COLLECTION - 6 HD, VIRA - 2 HD, BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY - 29 HD, LORDS OF MIDNIGHT FOR WINDOWS 95 - 24 HD, ALLIED GENERAL - 14 HD, ARDENNES - 5 HD, SHELL SHOCK - 15 HD, SEPARATE ANXIETY - 2 HD, PINBALL 4000 - 1 HD, SIDELINE SPORTS - 7 HD, THE DIG 1000 - 37 HD, EURO FIGHTER 2000 - 27 HD, TOTAL DISTORTION - 39 HD, TIME GATE: KNIGHTS CHASE - 14 HD, SPACE DUDE - 4 HD, SERLENTURM - 4 HD, FULL DESTRUCTION - 6 HD, ALIEN VIRUS MINIMAL CD-RIP - 12 HD, DAWN PATROL HEAD-TO-HEAD - 23 HD, DOOM SUPER PACK - 22 HD, DOONESBURY ELECTION GAME: CAMPAIGN '96 - 25 HD, NICK FALDO CHAMPIONSHIP CHALLENGE - 17 HD, STRATEGY GAMES - 28 HD, WAYNE GRETZKY AND THE NHLA ALLSTARS - 30 HD, WEILANDS 22 HD, RAYMAN - 12 HD, ZONE RAIDERS - 13 HD, RED GHOST - 14 HD, kao i mnogo novih igara...

REAL 3D V3.3 FOR NT - 5 HD, PHOTO-PAINT 6.0 CD-RIP 40 HD, EXPLORE ANYWHERE 2.0 - 8 HD, CONVERSION PLUS V3.50A - 6 HD, DB/2 SERVER V2.1 FOR WINDOWS 95 - 12 HD, PHARMASSIST - 5 HD, ADOBE EXCHANGE-EXCHANGE V2.1 - 15 HD, POWER BBS V5.3 FOR WINDOWS - 3 HD, SQL SERVER V6.0 SERVICE PACK - 8 HD, LANTASTIC FOR WINDOWS 95 - 2 HD, DAY TIME ORGANIZER - 3 HD, HOT FAX FOR WINDOWS/95 - 4/5 HD, ERWINVFX V2.5 FOR VISUAL BASIC - 4 HD, WEB COMPASS FROM QUARTERDECK - 13 HD, SOFTRAM '96 - 1 HD, LAN REMOVE V3.1 - 2 HD, QUICKBOOKS V4.0 FOR WINDOWS - 7 HD, REACHOUT REMOTE CONTROL - 3 HD, STAR OFFICE V3.1 - 16 HD, VIDEO CRAFT FOR WINDOWS 95 - 3 HD, ASYMETRIX WEB 3D V1.0 CD-RIP - 35 HD, LEGAL POINT 1.0 - 2 HD, JUGGERNAUT BBS - 3 HD, KAY'S POWER TOOLS 3.0 FOR WINDOWS 95/NT - 3 HD, COREL PRINT HOUSE - 33 HD, PLANETS - 36 HD, SURE STORE - 27 HD, FRACTAL DESIGN PRINTER 4.0 ADD-ON PACK #1 - 9 HD, CLARIS FILEMAKER PRO V3.0 FOR WINDOWS 95 - 3 HD, STICKER & LABEL STORE FOR WINDOWS 95 - 15 HD, MS VISUAL BASIC V4.0 PROFESSIONAL EDITION - 17 HD, i mnogo drugih...

SNIMANJE NA CD

Presnimavanje CD-a za 18 minuta
Snimanje u najkraćem roku - max.
24 časa

KONFIGURACIJE

486DX4/100MHz PCI
486DX4/120MHz PCI
486DX5/133MHz PCI
PENTIUM 100MHz PCI
PENTIUM 120MHz PCI

KONTROLERI

IO ISA
VO VLB EIDE
VO PCI EIDE
VO VLB Cache
SCSI VLB Teacram 880
SCSI PCI Adaptec 2940

RAZNO

Mini Tower, Big Tower
Tastatura Chicory, Cherry
Zvučnik za SB sa pojačalom
Mrežne kartice, BNC ...
Miš Zotrax, Genius
Skener Handy mono, color
Džojstik Genius, Standard
Filter stakleni za monitor
Mouse pad plastični, obični
Kutije za diskete
Kablovi, klučen itd ...

ŠTAMPAČI

Epson LX300
Epson LX100
Epson LQ570+
Epson LQ1070+
Epson FX1170
Epson Stylus 820
Epson Stylus Color II
Laserski HP 5L
Laserski HP 5L
Laserski HP 5MP
Riboni za štampače

ADRESARI CASIO

SF 4300, 32Kb
SF 4600B, 64Kb
SF A30, 64Kb
SF R-20, 256Kb
Interfasc za Casio

CD ROMOVI

SONY 77E 4X
SONY 76E 4X
TEAC 56E 6X

VIDEO KARTE

Trident T9000 ISA
Trident 9440 VLB
Trident 9440 PCI
Cirrus Logic 5429 VLB
Cirrus Logic 5434 PCI
S3 805 VLB
S3 Trio 32 PCI
S3 Trio 64 PCI
S3 Vision 868 PCI
ATI Mach 64 PCI

MEMORIJE

SDRAM 4Mb 72pin
SDRAM 8Mb 72pin
SDRAM 16Mb 72pin

MATICE PLOČE

386DX/40MHz ISA
486DX4/100MHz PCI
486DX4/120MHz PCI
486DX5/133MHz PCI
PENTIUM 100MHz PCI
PENTIUM 120MHz PCI

DISKOVI

HDD 850Mb IDE
HDD 1,1GB IDE
HDD 1,3GB IDE
HDD 1,6GB IDE
HDD 1,1GB SCSI
FDD 3.5", FDD 5,25"

ZVUČNE KARTICE

Media Magic 16bit
OPTI 16bit
Sound blaster 16 ASP
Sound blaster AWE32
Midi interface Prof.

MONITORI

Professional 14"
Philips 14"C
Philips 15"B
Philips 15"A
Daewoo 15"
Philips 17"A



NOVO I CEDETEKA PC FORT-a
- ZNAMUJIVANJE CD DISKOVA
- POVOLJNE CENE I USLUGI
- VELIKI IZBOR NASLOVA

**GARANCIJA 24 MESECA
POVOLJNE CENE!**

Mi pravimo dobre kompjutere!

021/614-909

IGRE & PROGRAMI 

10-21 h

snimanje na diskete
Igre.....0,6 din po disketi
Programi0,8 din po disketi

snimanje na hard disk0,5 din po MB

SNIMANJE NA CD

10.-

Isporuka istog dana. Saljemo poštom.

MEGA Mix Igara 23.-

CD KLUB 1300 Naslova

Svih 365 dana sa Vama od 10-21 h
Novi Beograd, Jurijka Gagarina 71/46

011/155-154

PC IGRE **PC PROGRAMI**

SNIMANJE NA CD ROM-U

TERAZIJE

SRPSKIH VLADARA 4

3 SPRAT ➔ **0,4 PO DISKETI**

SNIMANJE na CD-ROM

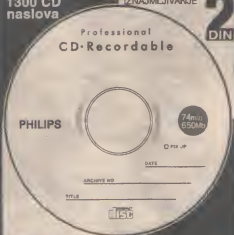
25dm*

1300 CD naslova

CD CLUB

IZNAJMLJIVANJE

2 DIN



SNIMAMO NA CD

IGRE po izboru

PROGRAME po izboru

ORIGINALE, COMPLETE

UČLANJENJE

30dm*
U CD CLUB

IGRE IMAJU UPUTSTVO NA SRPSKOM JEZIKU
PROGRAMI SU INSTALACIONI U D.D. FORMATU

25

PLAY MIX 1-14

650MB IGARA

ILI PROGRAMA


SA NAŠIM CD-om

* DINARSKA PROTIVVREDNOST

Delta Soft 

KOD NARODNOG POZORIŠTA
Braće Jugovića 13/stan 2

011/633-311

SP SOFT  **688-250**

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

Sta izdvaja jedan CD-ROM klub?



NOVI katalog CD naslova i disketnih programa

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po **NOVIM** cenama

Preko 600 CD-ROM naslova (**NOVE** enciklopedije, igre ...)

NOVI CD rekorderi (snimanje bez čekanja)

Snimanje na najkvalitetnijim diskovima (TDK, KODAK, PHILLIPS ...)

WIN 95 PAK	ANIMACIJA	GRAFIKA	CAD	NEW PROG.
MS WINDOWS 95 MS PÉUS for WIN95 MS OFFICE 95 MS PUBLISHER 95 MS WORKS 4.0 NORT. UTIL. 95 NORT. ANTV. 4.0 NORT. NAVIG. 95 ADOBE PHOTO. 3.04 i još oko 20 prog.	LIGHT WAVE 4.0 3D STUDIO 4.0 Razni efekti za 3DS Razni dodaci za 3DS TOPAZA 4.2 ADOBE PREM. 4.0 ANIM. STUDIO 1.1 REAL 3D MORPH WIZARD i još oko 35 HIT prog.	ADOBE ACROBAT Razni dod. za ACROBAT ALDUS FREEFL 4.0 CORAL DROW 6.0 FRACTAL DESIGN MACROG. DESIG. 4.1 QUARKXPRESS 3.31 Dodaci za QUARK. i još oko 45 HIT prog.	AUTO CAD 13 Upgrade za ACAD 13 Dodaci za ACAD 13 AUTO CAD 12 Upgrade za ACAD 12 Dodaci za ACAD 12 MICROSTATION 5.0 AUTOSHADE VISUAL CAD i još oko 35 HIT prog.	PAGE MAK. 6.0 CD FRACTAL DES. 3.1 MS ACCESS 7.0 MS WIN. 95 DDK MS WIN. 95 NT 4.0 NEW DISK DUPE 5.0 WATCOM C++ 10.5 WIN FAX PRO 7.0 WIN. DROW 4.0 i još oko 35 HIT prog.
25.-	25.-	25.-	25.-	25.-

Diskove možete naručiti pouzecom ili lično podići u centru Beograda bez čekanja po ceni od 25.-

PLAY MIX 10	PLAY MIX 11	PLAY MIX 12	PLAY MIX 13	650 Mb IGARA
Commander & Conquer Magic Carpet 2 FX Fighter CD Heretic 2 Mesh Warrior 2 CD Need for speed CD NBA JAM Pinball illusion Tornado gold i još oko 20 HITOVA	Actas Soccer Apache CD Comix zone Fade to black FIFA soccer 96 Jungle book NHL hockey 96 CD Strike commander Ascendancy CD i još oko 20 HITOVA	Warcraft 2 Apache CD Doom master D day America invades Incredible machine 3 lady car 2 Harpoon 2 CD Civnet Mortal kombat 3 i još oko 25 HITOVA	Mesh warrior 2 extra Power dolls Rayman Red ghost Rest in pieces Road warrior Robinson requiem This means war Warhammer i još oko 30 HITOVA	Paket FRP igara Paket sportskih simulacija Paket arhadskih igara Paket strateških igara i svaki paket po
25.-	25.-	25.-	25.-	25.-

650 MB

najnovijih programa

ili igara sa našim CD diskom

25.-

CD originali -- HITOVI

Webster New world dictionary

MS Encarta Atlas

MS Encarta '96

MS Encarta '96

MS Art gallery

MS Musical instruments

Hutch. multimedia encycl. '95

MS Dogs

Corel 6.0 (4 CD)

CD KLUB

najpovoljniji uslovi
za iznajmljivanje CD

EXIT PRODUCTION (011) 627-827
ČIKA LJUBINA 1/IV



Emisija o CD igrama
OUTER SPACE

najnovija CD igra, CD borza, novosti

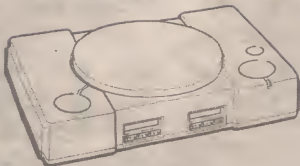
ART TV

NOVI TERMINI:

subota 20:30

repriza - nedelja 14:30

SONY playstation



**NAJMOĆNIJA 32-BITNA KONZOLA ZA IGRE
POPUST ZA SEGA KLUBOVE**

INFORMACIJE NA TELEFON: (011) / 488 - 22 - 42

Svet IGARA

Konrad Hruš (Kus)

OPISI

Battle Isle 3	75.
Boogerman	85.
CyberMage	77.
Duffy Duck In Hollywood	84.
Ecco The Dolphin	78.
Frankenstein: Through	
The Eyes Of The Monster	80.
Gabriel Knight 2	83.
Knight's Chase: Time Gate	86.
Lion	81.
NBA Jam	85.
Pro Pinball: The Web	78.
Rayman	79.
Shannara	82.
Street Racer	84.
The Terminator: Future Shock	76.
Tiny Troops	87.
Virtual Karts	80.
Wipeout	73.
Zeewolf 2	73.

88 BONUS LEVEL

Saznajte novosti o „Sega“ džuboksu, virtualnoj stomatologiji, devojkama na Internetu, zaštiti kopiranja CD-ova, problemima „Bullfroga“ sa japanskom mafijom...

79 TEST JOY

Da li će „Sony“ svojom PlayStation konzolom uspjeti da pomrači slavu „Sege“ i „Nintenda“ ili je to promašaj poput Betamax video formata?

68 STA DALJE?

Posle spiska udaraca za Mortal Kombat slede udarci za Primal Rage.

77 TOP LISTE

Lista Game Top 25 je uvek najzanimljivija u prvih nekoliko meseci posle resetovanja. Neprestani priliv različitih glasova pravi dar-mar na listi i stalno donosi nova iznenađenja.

74 CVET KOMPIJUTERA

Cesto su pociplani i razni instalacija raznih programa. U ovom saradnika imao je silne nade za komesečnom igrom meseca, Battle Isle 2.



NAJAVE

Beavis And Butt-Head In	
Virtual Stupidity	90.
Civilization 2	90.
Creation	90.
Genewars	90.
Manic Karts	89.
Pinball 95	90.
Psychic Detective	90.
Resurrection	89.
Revolution X	89.
Spud!	88.
The Mindwarp	90.
Transport Tycoon Deluxe	88.

REŠENJA

Discworld (2)	70.
Simon The Sorcerer 2 (2)	70.
Space Quest 6 (2)	70.

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



☞ **Mortal Kombat 3 * PC * Šifre za dva igrača** se unose u šest polja koja se pojavljuju u donjem delu ekrana neposredno pred početak borbe. Prva tri polja „pripadaju“ prvom igraču, a druga tri drugom. Pomoću tastera LP (ruka dole), BLK (blok) i LK (noga dole) bira se odgovarajuća slika, pri čemu njihova kombinacija daje određenu šifru. Postoji deset slika: 0 - zmaj, 1 - logu MK, 2 - jin i jang, 3 - broj 3, 4 - upitnik, 5 - grom, 6 - Goro, 7 - Rayden, 8 - Shao Kahn i 9 - lobanjski. Bred sličice odgovaraju broju pritisaka na odgovarajući taster da bi se ona pojavila u polju. Primer: ako šifra glasi 125, to znači da LP treba pritisnuti jednom (logu MK), BLK dva puta (jin i jang) i LK pet puta (grom). Slede šifre:

Prvi igrač počinje bez pola energije: 033 - 000
 Drugi igrač počinje bez pola energije: 000 - 033
 Prvi igrač počinje sa četvrtinom energije: 707 - 000
 Drugi igrač počinje sa četvrtinom energije: 000 - 707
 Obnavljanje energije prvog igrača: 101 - 000
 Obnavljanje energije drugog igrača: 000 - 101
 Borba bez merenja vremena: 972 - 279
 Borba bez bacanja: 100 - 100
 Božić bez (neposredno uvedenih) blokada: 020 - 020
 Borba bez košenja: 239 - 494
 Energija nestaje prvom igraču: 202 - 000
 Energija nestaje drugom igraču: 000 - 202
 Borba u mraku: 688 - 422
 Psihodelična borba: 985 - 125
 Permanentni morfin likova: 460 - 460
 Beskonačno energije za izvođenje kombinacija: 466 - 466
 Bez pokazivača energije: 967 - 123
 Prvi igrač gubi dvostruko više energije: 552 - 000
 Drugi igrač gubi dvostruko više energije: 000 - 552
 Igrač gubi energiju, udarac uzima dvostruko energiju, vreme teče brže: 978 - 243
 „Volite li Spazce Invaders?": 642 - 468
 Specijalne šifre: 282 - 282, 987 - 666, 123 - 926
 Borba sa Smokeom: 205 - 205
 Borba sa Motarom: 969 - 141
 Borba sa Shao Kahnom: 033 - 504

MK Hantec

☞ **Star Trek: 25th Anniversary * PC *** Na planetu Polux V se slede na sledeći način: kada dođe u njemu bližnu skini štit, pritisni 'O' za ulazak u orbitu, zatim pozovi spisak Kirkovih komandi sa 'K', i konačno klikni na ikonu za teleportovanje. Šta treba raditi na kraju prve misije?

☞ **Hook * Kada se pokupi kuća, siđro, krigle i konopac i vrati se na lokaciju Pirate Square, nemoguće je otići do Muggers Alley. Šta treba raditi?**

Nabela

☞ **Mortal Kombat 3 * Sega *** Šifre za dva igrača za unos šifri važe ista pravila kao i kod PC verzije):

Credit Screen: 122 - 333
 Reklama za MK4 (!): 303 - 606
 Ubrzavanje vremena: 494 - 494
 Tournament Mode: 006 - 040
 Bad Luck: 929 - 646
 Bez vremenskog ograničenja: 667 - 000
 Produženo vreme za izvođenje Fatalitly udara: 955 - 955
 Nema ošćenja: 091 - 293
 Nema bacanja: 082 - 771
 Nema Combo udara: 999 - 995
 No Abuse: 911 - 911
 Secret Menu: B, A, dole, levo, A, dole, C, desno, gore, dole.

☞ **Warcraft 2 * PC *** Pritisni 'Enter' i u Message meniju upiši sledeće šifre: THERE CAN BE ONLY ONE, MAKE IT SO, HATCHET, SPYCOB, VALDEZ, FASTDEMO, NETPROF, TITTLE, DAY, SHOWPATH, ON SCREEN, NOGULES, ALLOW-SYNC, UNITE THE CLANS, YOU PITFUL WORM, IT IS A GOOD WAY TO DIE, GLITTERING PRIZES, TIGERLILY I DECK ME OUT.

Robert

☞ **Ultima 6 * PC *** Gde se nalazi Prtljig's Universal Compendium Of Knowledge (da li je uopšte u biblioteci)? Gde se mogu pronaći Convex Lens i Convex Lens? Gde se nalazi Pirates Cave? Za čega služe Chunks? Gde se nalazi telo kapetana Hawkinosa? Kovač i Silver Serpensu kaže da je za pravljenje Serpens Shields potrebno imate Snake's Hair i još nekoliko stvari. Gde se nalazi Snake's Shield? Da li se magija može proširiti na više od tri magična kruga?

Milica

☞ **Assassin * PC *** Šta činiti posle druge invazije Morgula? Ništa se ne dešava, a onda se pojavi „sedma flota“ Morgula za koju ni špijun iz bara ne zna? Kako oturiti treći sistem? Da li se može kontaktirati sa drugim rasama i sklapati saveze sa njima? Kako doći do planova za avione i krestariću?

Arnelina

☞ **Ultima 8 * PC *** Gde se nalaze grob nekromansera Morienisa i ostrvo na kome je smešten Sorcerer's Enclave?

☞ **Ishtar 3 *** U sumi treba napraviti čarobni napitak koji će čarobnjaku u obliku rakuna povratiti u normalno stanje. Gde se nalazi jedan od sastojaka po imenu Kelonia powder?

Loran M.



☞ **Mortal Kombat 2 * PC *** Da bi protivnika ubacio u kiselinu u drugoj rundi moraš držati ruku dole i nogu dole, priti protivnika i udariti ga aperkatom (dole + ruka gore) (postojje još dve varijante ovog udara: a) drži nogu dole i nogu gore, stavi do protivnika i udari ga aperkatom; ili b) stavi oba protivnika i udari 3 x napred i aperkat, prim. ur.). U trenutku kada „zakučas“ protivnika o piflon (scena Tomb) drži dole, teo će skliznuti i pasti na pod. Da bi pokrenuo Random Selector drži gore + start kada biraš igrača (isto važi i za MK 3). Disable Throwing pokreće samo ako igraju dva igrača. Nakon izbora likova igrači moraju držati dole + ruku gore. Ako igraš sa Reptilom u sceni Army Stage, uradi Fatalitly: 2 x nazad, dole, nika dole i pod će se pomeriti.

Jg

☞ **Eric The Unready *** Šta treba odgovoriti prodavacu oružja da bi ti dao novo oružje u misiji spasavanja princeze?

Phantom Holo & Judge Petro

Posebna napomena čitaocima povodom *Mortal Kombat 1, 2 i 3*. U poslednjih nekoliko meseci dobili smo ogroman broj pisama u kojima se traže udarci, šifre, varanja itd. za pomenute igre, između ostalih pisama postoje brojne kontradikcije: ono što jedni tvrde da je tačno drugi demantuju i obrnuto. Zbog toga smo odlučili da zaključno sa ovim brojem okončamo raspravu povodom MK 1 i 2. Udarci za MK 1 su objavljeni u SK 10/94 i SF 13, udarci za MK 2 u SK 4/5/95 i 6/95, a skoro svaki novostiven broj u tom periodu je donosio poneki udarac ili šifru. Spisakove udarača nećemo ponovo objavljivati, a oni koji nisu u mogućnosti da dođu do ovih brojeva treba da se obrate domaćim prodavcima koji poseduju rešimke: dešifrova sa objavljenima za ove igre, iz tih rešimka molimo čitaoce da više ne šalju pisma vezana za MK 1 i 2. Naravno, za MK 3 rubrika „Šta dalje?“ dalje ostaje otvorena.

Nedomicu kod nekih „nevernih Toma“ izazvala su šifre za MK 2 objavljene u SK 1/96. Sve navedene šifre garantovano radije (provereno), s tim što šifra ZEDWEB važi za Armitu. Šifre se kucaju baš onako kako lo pisać: DIP se kuca u Setupu držati pri kome 'Shift', a AKULEDSSUL se ukucava kada se pojavi prvi ekran u igri (informacija o proizvodnji i godini izdavanja), a zbirni se poziva sa 'FY'. Dešifro šifre nisu nikako „zamajevanje“ kako su to nekad tvrdili.

GGI

☞ **Xenobots * PC *** Kako se određuje pozicija na koju jedinica treba da krene? Čemu služe Sentry, Shadow i Acme Body? Postoji li ikakvo varanje?

GGI

☞ **Zyrian * PC *** Istovremeno pritisnuto „Shift-G“ na ekranu na kome biras nivou težine pojavice se ekstra nivo.

Gri

ŠTA DALJE?

☒ **The Incredible Machine** * PC * Nivo se prelazi tako što levim dugmetom klikneš na „Start Machine“ i pritisneš taster „V“.

☒ **Commander** * U „Options“ meniju drži „Backspace“ i otkucaj KYLE. Pojavile se novi pull-down meni pod imenom „Cheats“. U toku misije ćeš moći da popraviš helikopter i dopunjuješ svo naručivanje koje si tražio na početku misije.

Makilo The Bab

☒ **Road Rash** * A * Na glavnom ekranu ukucaj 21132011H7 ili VUKBE 27QAG da bi došao do novca.

☒ **Full Contact** * U modu za jednog igrača ukucaj QAZWXCDFVGTBYHNUJM i odmah ćeš pobediti (pusti sebi trud, nemoj ni da stariješ igru, prim. ur.).

Small Car

☒ **Brutal: Paws of Fury** * A * Šifra za Karate Croca je: WVUTSRGPGUYT.

☒ **Dartmore** * Prvi napitak se nalazi na spratu Talk Inn-a, a druga dva se nalaze kod dva Hooded Mana. To sve odnesi alhemikaru.

Drugar Veja

☒ **Gality** * PC * Šta treba uraditi u ulozu Džeka na planeti na kojoj vojska zapleni brod pošto se pomoću konopca privežu motor i gvozdeno rešetke?

Da bi pomoću motora mogao da šćapast rešetku motora prethodno popunite vjehi koži je čvrsto drže. Na početnoj lokaciji (tamno mjesto je bio pariran motor) naći ćeš francuski klijun na pločniku pored stepenica. Vrhova ga je trebalo supuzeti zato što je mali i lina skoro lina koje lina i pločnik. Popunite rešetku horionaci francuski klijun.

☒ **Trap'em** * A * Kodovi za nivoe su: 646241 (nivo 6), 314564 (nivo 11), 122465 (nivo 16), 532413 (nivo 21), 1351243 (nivo 26)

☒ **Microcosm** * CD32 * Pritisni pauzu i uradi sledeće: gore, dole, levo, desno, pritisni sve prekladač u boji, a zatim radi gore, levo, dole, desno sve dok ne čuješ čudan zvuk. Na taj način si dobio neograničenu energiju i mogućnost da sam biraš sledeći nivo

Small

☒ **Screamer** * PC * Šifre za igru: CLOCK, TAZOR, VTELO, JOINT, AUBURN, UPDOWN, INVER, MURRO I MONTY

Drugar

☒ **The Need For Speed** * PC * U razbijenoj vezi-ji igre (CD-RIP) u toku vožnje otkucaj sledeće: AGIMA FO_DEEPS_EM_EVG (Enter) i automobil će biti brzi za 100 kmh

KA

☒ **Primal Rage** * PC * Specijalni udarci za sve likove (d - dole, g - gore, p - napred, z - nazad): Armadon: Bel-o-mite: drži 2+3dg (ddg) Flying Splice: drži 2+4 zgg(zgg) Gen Gouger: drži 1+2+3 ppp(ppp) Horncation: drži 1+2+3 dppp(dpp) Iron Maiden: drži 2+4 zgg(zgg) Mega Charge: drži 1+3 zdp(zdp) Spinning Death: drži 1+4 zpd(zpd)

Diablo: Fireball: drži 1+3 dp(dpp) Hoot Foot: drži 2+4 zgg(zdp) Inferno Flash: drži 2+3+4 ggg(ggg) Mega Lunge: drži 1+4 dg(dgp) Pulveriser: drži 1+4 gpd(gpp) Torch: drži 1+3 gpd(gpd) Eat Human: drži sve dg(dgd)

Chaos: Battering Ram: drži 1+3 pp(ppp) Part Of Fury: drži 2+3 dppz(dppz) Flying Butt: drži 2+4 dppz(dppz) Garb'n'Throw: drži 2+4 pz(ppz) Puke: drži 1+4 gp(gpp) Eat Human: drži sve pdz(pdz) Summon: Air Throw (u vazduhu): drži 2+4 Earthquake: drži 1+4 dg(dgd) Earthquake: drži 1+2+4 gpd(gpd) Bone Bash: drži 2+3 dg(dgd) Neck Throw: drži 2+4 ppp(ppz) Primal Scream: drži 1+3 dg(dgp) Stun Root: drži 1+3 zpp(zpp) Eat Human: drži sve dg(dgd)

Vertigo: Air Teleport: drži 2+4 dg(dgg) Coe's Slither: drži 1+3 zzz(zzz) Scorpion Sting: drži 2+3 pp(ppd) Teleport: drži 2+4 dd(ddd) Spit: drži 1+3 pp(dpp) Voodoo Spell: drži 2+3 zzz(zzz) Eat Human: drži sve dpp(dpp)

Tajlon: Brain Basher: drži 2+3 zgg(zgg) Face Ripper: drži 2+4 dp(ddp) Francis Fury: drži 1+4 dp(dpp) Jugular Bite: drži 2+4 zppzpp) Run (napred/nazad): drži 1+3 ppp(ppz) Slaughter: drži 1+3+4 dp(dgp) Eat Human: drži sve pzz(ppz)

Blitzard: Air Throw: drži 2+3 Freeze Breath: drži 1+2+4 zppzpp) Ice Geyser: drži 1+2+4 dg(dgd) Mega (fake): drži 1+3 dg(dgg) Mega (ong): drži 2+4 zppzpp) Mega (quick): drži sve zppzpp) Mega (short): drži 1+3 zppzpp) Punching Bag: drži 1+4 pzzz(pzzz) Throw: drži 2+3 pzzz(pzzz)

Brain Bash: drži 1+2+4 zppzppzppz) To-Do-Moon: drži sve dddd(dddd) Eat Human: drži sve zppzppzppz) Ured Zarevic

☒ **Little Big Adventure** * PC * Šta treba uraditi da bi se kupio brod? Zašto se ne pojavljuje čovek koji treba da ga proda?

Vladan Covic

Na Principial Islandu morat da uraditi sve ono što je napisano u ovoj rubrici u broju SK 11/95. U pustolju se nalazi lavom koji morat proci da bi dobio čarobnu knjigu (u pitanju je neka vrsta arhambnog dela (gre). Kada dobiješ knjigu vrati se na Principial Island i na prvaj lokaciji bi morao da se pojavi prodavac. Prodavac je ruser Spheroidea. Naravno, morat imati dovoljno novca da bi kupio brod.



Konferencija „Šta dalje?“ na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?“ je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaj poruke, sa 'S' šalji svoja tala iznosa. Na pitanja lepa BBS postavi, odgovori po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Slobodan Mazedoric
Tema: Pomoc oko igre
(obradi paznje da namo malo stova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“. Konferencija, naravno, mozeš preiti pomoću off-line readersa.



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pisanim obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i sa koj kompjuter je igra. Takođe neka proveru Kompilacije u „Svetu igara“ 7, 8, 10 i 13 iako se ne bi postavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na pojedini komentare napišu svoje ime. Neprijateljske pravile povlači izzobjarivanje pisma. Hvala.

TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 24. februara primili smo 212 kupona. Među njima bilo je 83% vlasnika PC kompatibilaca, 12% vlasnika Amige i 5% vlasnika ostalih kompjutera

Dobitnici nagrada u ovom broju:

FONTINI poklanja petoric dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Milan Stanković, Vojvode Mišića 3/14, 15000 Šabac,
- Bojan Komenović, Požeška 24, 11030 Beograd,
- Darko Dimitrović, Voje Radica 4/11, 34000 Kragujevac,
- Marko Vujović, Bulevar Revolucije 4, 85000 Bar I
- Ivan Krstić, Jadranska 42, 23000 Zrenjanin

Diler Safe poklanja petoric dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Jasna Martinović, Ortelanova 18, 11000 Beograd,
- Marko Martinović, Suplova 42, 11000 Beograd,
- Vladimir Dobrić, Nikole Pašića 2b/10, 35250 Peracin,
- Srdan Šantić, Bul. Arsenija Čamojevića 69/16, 11070 Novi Beograd I
- Dušan Vasiljević, Svetog Dirpirija 27, 11000 Beograd

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite: Ime, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele

Ime	Naziv igre	Firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime:		
Adresa:		
Imam godina. Imam kompjuter		

TOP 10 AMIGA

1.	X-TREME RACING
2.	GLOOM DeLUXE
3.	SPERIS LEGACY
4.	TRACK SUIT MANAGER 2
5.	BREATHLESS
6.	TINY TROOPS
7.	PINBALL PRELUDE
8.	ZEEWOLF 2
9.	ODYSSEY
10.	SENSIBLE WORLD OF SOCCER

TOP 10 PC

1.	BATTLE ISLE 3
2.	WING COMMANDER 4
3.	VIRTUAL KARTS
4.	WWF ARCADE
5.	TORIN'S PASSAGE
6.	TURRICAN 2
7.	WAYNE GRETZKY HOCKEY
8.	RAYMAN
9.	TIME GATE: KNIGHT'S CHASE
10.	GREAT NAVAL BATTLES 4

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca. Informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme
1.	○	1.	1. MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	117	46	Amiga/PC
2.	○	2.	2. CIVILIZATION - MicroProse	93	50	Amiga/PC
3.	○	3.	3. ALADDIN - Disney Software	83	44	Amiga/PC
4.	▲	6.	4. MORTAL KOMBAT 3 - Acclaim	81	48	PC
5.	▼	4.	5. DOOM 2 - Id Software	71	36	PC
6.	▲	25.	6. FIFA 96 - EA Sports	66	52	PC
7.	▲	10.	7. COLONIZATION - MicroProse	65	36	Amiga/PC
8.	▲	20.	8. WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	64	45	PC
9.	▲	23.	9. NBA LIVE 95 - EA Sports	63	47	PC
10.	▲	9.	10. THE LION KING - Disney Software	59	29	Amiga/PC
11.	○	11.	11. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	58	30	Amiga/PC
12.	▼	8.	12. MORTAL KOMBAT - Acclaim	57	26	Amiga/PC
13.	○	13.	13. X-WING - Lucas Arts	55	29	PC
14.	▲	19.	14. WING COMMANDER 3 - Origin	54	34	PC
15.	▼	7.	15. PIRATES! - MicroProse	53	21	Amiga/PC
16.	▼	5.	16. GOLDEN AXE - Sega	52	18	Amiga/PC
17.	▼	14.	17. TIE FIGHTER - Lucas Arts	49	24	PC
18.	▼	15.	18. THE SETTLERS - Blue Byte	48	24	Amiga/PC
19.	▲	-	19. WORMS - Team 17	46	42	Amiga/PC
20.	▼	12.	20. DUNE 2 - Westwood Studios	45	18	Amiga/PC
21.	▲	22.	21. REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	44	27	PC
22.	▲	-	22. COMMAND & CONQUER - Virgin	42	35	PC
23.	▼	16.	23. GOAL! - Virgin Interactive Entertainment	41	18	Amiga/PC
24.	○	24.	24. COMANCHE - Nova Logic	38	23	PC
25.	▼	18.	25. ELITE - Acorn Soft	37	16	Amiga/PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlogmesечna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prethodnom mesecu

Game Top 25 predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Lista svakodnevno menjaaju Glasovi slanjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	CANNON FODDER	37	36.	FULL THRO' FILE	25
27.	HISTORY LINE 1914-1918	35	37.	FORMULA ONE GRAND PRIX	24
28.	LFO	34	38.	DOOM	23
29.	FRONTIER	33	39.	LITTLE BIG ADVENTURE	22
30.	DARK FORCES	32	40.	FLASHBACK	21
31.	LEMMINGS	31	41.	UNIVERSE	20
32.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	30	42.	BOSTATICA	19
33.	X-COM	28	43.	THE JUNGLE BOOK	18
34.	NBA JAM	27	44.	HIGH SEAS TRADER	17
35.	SENSIBLE SOCCER	26	45.	TV SPORTS: BASKETBALL	16

Ispod crte su igre najbolje plasirane za Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniiti status tih igara.

Sony PlayStation

Poslovni pogodak ili promašaj?

Pre nešto više od godinu i po dana, japanska firma "Sony", tačnije njen ogranak "Sony Computer Entertainment", napravila je jednu od prvih prvih 32-bitnih konzola za igranje pod imenom PlayStation. Kasnije se ispostavilo da je "Sony" ovim potezom sebi obezbedilo mesto jednog od začetnika talasa ekspanzije moćnih igračkih konzola koje su, gotovo preko noći, zapalile igrače širom sveta. Pa čak i danas, kada je konkurencija postala, blago rečeno, monstruozna, gde se svi poznatiji proizvođači ovog tipa hardvera ("Nintendo", "Sega", "Atari", "Panasonic", "Apple", "GoldStar" prosto sapču u teret za prestu na tržištu, PlayStation važi za jednu od najbikih kućnih igračkih mašina koja svet poznaje. Tome treba dodati obilnu softversku podršku, tj. ogroman broj igara svih žanrova, uz konstantan priliv novih. Prodaja je nezadrživo uspon, praćena intenzivnim reklamiranjem, a od prošlog oktobra postoji i časopis specijalizovan samo za Sony PlayStation konzolu. To sve ne treba da čudi kada se uzme u obzir ogroman broj ljudi i stručnjaka raznih profila koji su radili na njenom razvoju, među kojima ima i dosta poznatih imena iz kompjuterskog sveta.



Šta je tu bolje?

Najradikalniji pomak koji su nove 32-bitne konzole napravile u odnosu na 16-bitne prethodnice jeste savain novi princip umrežene organizacije. Nove mašine su u najvećoj meri dizajnirane slično Amiga računaru, sa centralnim mikroprocesorom i pratećim čipovima koji su specijalizovani za obavljanje određenih funkcija (iscravanje, smeñenje, 3D animacija i slično). Nova organizacija hardvera i znatno uvećana memorija omogućili su da igre znatno uznapređuju po pitinju grafič (rezolucija i broj boja), brzine uvođenja, pa i zvuka, dok su specijalni čipovi mašom odgovorni za izvanredne vizuelne efekte koje je do sada bilo moguće videti samo na računarskim high-end klase. Ove ose i danas višestruko premašuju broj konzola. Tehnički napredak nezamislivo radi sve per seobom i mora biti prihvaćen kao neizbežno okruženje ako želimo da uvažavamo priključak sa razvijenim svetom.

Spolja...

Celokupan hardver PlayStationa smešten je u lagano stivo koje ima vrlo skromnih dimenzija, što ga čini vrlo pogodan za smeñenje u blizini moćnijih ili TV aparata. Na gornjoj strani kućišta nalaze se gasteri za resetovanje, uključivanje i ovananje poklopcu za smeñenje CD ploče. Na prednjoj strani nalaze se dva porta za džojped i dva slotu za memorijske

kartice, dok se na zadnjoj strani nalaze izlazi za povezivanje sa ekranom i izvorom snage.

Priključivanje je jednostavno i može se obaviti preko standardnih AV kabela (sa tri čič utičnice), kao i na još nekoliko načina koji su, uz sve osnovne operacije sa konzolom, detaljno objašnjeni u uputstvu koje se dobija u paketu. Pomenuti memorijski slotovi omogućuju smeñenje do dve opcione SCPH-1020 memorijske kartice na koje je moguće animat podatke iz igara (pozicije i sl.), a moguće je i kopiranje sadržaja sa jedne kartice na drugu pomoću programa koji je sadržan u ROM-u. Memorija sistema sadrži i programa za reprodukciju klasičnih audio CD-ova, pa PlayStation može da igra i ulogu CD plejera.

Za džojped koji se isporučuje uz konzolu možemo naći samo polvane, tim pre što predstavlja proizvod poznatijeg firme "Activware". Vrlo lep dizajn, lakozna, robusni, mnogobrojni i, nađave, izdržljivi zasigurno smeteni čak i na prednjoj strani su svama više nego zadovoljavajuć. Značajno je napomenuti da "Activware" ima u svojoj ponudi i čitavu pjejadu različitih džojpeda, pa čak i -meñeva (!) isključivo za PlayStation.

...i iznutra

Sony PlayStation u svojoj unutrašnjosti krije moćni čipset firme "LSI Logic", koje nosi glas svetskog lidera u izradi integrisanih kola visokih performansi. Sve sistema čine 32-bitni RISC procesor i kompleks 3-D Engine, a značajno je i prisustvo MDEC dekompresionog sistema, baziranog na popularnom JPEG sistemu koji obezbeđuje izv. full-motion video (FMV), o kome je na stranicama nađeg lista bilo reči u više navrata. Ova lupica "goodturle" osiguruje astonomičnu brzinu od 80 MIPS-a (miliona instrukcija u sekundi).

Grafički čipovi, zvani GPU, u stranju su da generišu 1,5 miliona elementarnih poligona, tj. 500.000 teksturisanih poligona u sekundi (veruće,

to je stvarno mnogo) i da kontrolišu do 4000 sprajlova na ekranu istovremeno. To sve znači da je PlayStation sposoban da obezbedi simultane pokrete velikog broja objekata fantastičnom brzinom, uz najvažniju moguću pozadinu, dađie sve uslove za igre od kojih zastaje dah.

Ništa manje impresivni nisu ni ostali tehnički podaci. Paleta je, naravno, 24-bitna, broji punih 16,7 miliona boja, dok su rezolucije programabilne i kreću se u rasponu od 256 x 224 do 640 x 480. Memorija je podeljena na osnovni RAM koji broji 16 MB, zatim VRAM (Video RAM) sa 8 MB i Sound RAM sa 4 MB, što zajedno daje oko 28 MB memorije.

Jedina zamerka koju bismo mogli da uputimo odnosi se na dual-speed CD-ROM uređaj. Mišljenja smo da bi quad-speed bio mnogo bolji varijanta, ali moramo uzeti u obzir činjenicu da je konzola napravljena u vreme kada su drađivoj čestovstrukie brzine bili tek u povelu, pa bi njihovo ugrađivanje sigurno znatno odošlo datum konačnog izlaska konzole na tržište.

U praksi

U toku testiranja PlayStation je momentalno pokapio simpatije svih članova redakcije koji su imali sreću da se zasigurno u pravo vreme na pravom mestu. Testirani softver bio je demo CD na kome su se našle prevue verzije nekih igara, program za puñenje muzičkih CD ploča koji u pozadini generiše vizuelne efekte i trodimenzionalne simulacije dinosaurus i monste rađe.

Igranje igara Destruction Derby i Wipeout bilo je jedno savain novo iskustvo, naročito u slučaju druge igre (vidi opise na sledećoj stranici). Opisati ugodaj (igranja na TV aparatu sa velikim ekranom, uz zvuk sa mini-linije odvrnut "do daske" (ne pokušavajte ovo u svom stani zaradi dobrih odnosa sa susedima ili soprovene i okolišnih igrada) gotovo da je nemoguće. Slikovito rečeno to je "mnogo brzo, mnogo šareno, a i izgleda kao život".

Na kraju

Planje koje se neminovno postavlja jeste da li je finansijka komponenta ove moderne igračke prikladna za naše uslove. Istina, cena nije mala, ali prema onome što PlayStation pruža i šta će, sigurno je, tek imati da pruži, kopivosa ovog modernog "uda" tehničke predstavlja isplativu investiciju, a za nas, u ovim uslovima, i jedan veliki korak bliže svetskim računarskim kolovozima.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Hardver ustajao: "Kontra"

Wipeout

Od kako je dobila novog „glavu“, nekada čuvena firma „Psygnosis“ (paša „Sony Interacive“) sve snage bacila je na proizvodnju igara za „Sonyjevu“ PlayStation konzolu (*Destruction Derby*, *Krazy Taxi* itd.). To se pokazalo veoma dobrim potezom, naročito pri kasnijem konvertovanju već afirmisanih igara na PC platforme (čine se značajno rešava pitanje marketinga i prodaje PC verzije).

Wipeout je sličeda u mizu igara posmenute firme koja predstavljaju futurističku 3D trkačku igru koja će starije osobe, vlasnike Amigae ili Atari ST računara, najviše podsetiti na stari dobar *Powerdrive*, dok će mlade, kao i vlasnike PC računara, asociirati na svežija izdanja kao što su igre *Hi-Octane* („Ballfrog“) i *Stipčevost 5000* („Gumlin“).

Svi igre čini superbrza vrtolovna trka po specijalno dizajniranim stazama kojima žure savremene anti-G letelice. svojevrsni bolidi



Formale 1 u budućnosti. Letenje ne bi bilo problem da nema protivnika koji bačno privlače izazov i po svaku cenu žele da vide vašu letelicu „usadenu“ u neku od reklama kraj staze.

Za razliku od *Hi-Octane*, ovdje „bolid“ nije automatski naoružan, već se oružja i drugi dodaci skupljaju prelazanjem preko posebno obojenih polja na stazi, kada najviše dobijate samo jedan hitac. Oružja mogu biti u vidu raketa, samonavodećih projektila, „shockwave“ i mina, a njihova upotreba značajno usporava protivničke letelice. Inerentisan je dodatak koji uzrokuje kvar na

anti-G uređajima (što je veći frustrirajuće ako van se desi).

Pored oružja poseje i dodaci koji donose iznenađujući štit ili jednokratni turbo-pogon. Najvažnija su, ipak, plavo obojena polja koja višestruko ubrzavaju letelicu (treba preleteti preko njih). Ako gajite nade za najviši plasman biće neophodno zapamtiti tačnu lokaciju ovih polja i iskoristiti ih što efikasije. U suprotnom, najkralje što ćete dogurati biće pesu meso.

Doživljaj u toku igranja PlayStation verzije igre svrvalo je neopisiv (može se porediti sa voljnjom u beogradskim autobusima nedeljom trčev, kada se vedaži GSP-a stavlja van zaklepa po sistemu „crveno je, vozi!“). U verziji za PC, pak, pesma nije tako vesela, prevelikodno zbog grublje grafičke i kole prenetog osećaja brzine.

G. JOKSIMOVIĆ

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PlayStation, PC

VELIKOST: 1 disketa (PC)



↑ Iznenađujuća brzina, zadržavajuća grafička, ocharavajući zvuk...

↓ Ipak je malo preteško za običnog smrtnika.

Mada ni prvi deo igre *Zeewolf* po kvalitetu nije bio baš za Game Top 25 listu, „Binary System“ je nakon godinu dana izbacio nasrvaak, verovatno stimulisan dobrim ocenama u stranu časopisima koje su pratile opise prvog dela.

Zeewolf 2 je, kao i original, otko vsira strategijske pucačine sa helikopterima koja ima jednu komplikaciju u vidu skokoviznog 3D poligonskog izvođenja (smisao prethodne rečenice biće jasna svima koji je lezalice pročitali, dok će bilo kakva dublja analiza samo škoditi - prvi, aut.).

Zaplet, radnja i cilj su objedinjeni u kratku celinu koja glasi „Ja protiv osamta sveta“, uz dodatnu zapretnicu koju pruža odavno problemovana Petrovićeva defnicija („letiš, letiš, letiš, a dok letiš pucaš, pucaš, pucaš“).

Nasrvaak ograničenih zalkhama muzicije i projektila (običnih i samonavodećih kojih, hvata Bogu, ima nek „da zamislite“), stavljani se pred nekih tridesetak misija u kojima treba precizni zemljište nasrvaak neprijateljskim ciljevima, a sve zarad lepote i svetilje budućnosti.



Svaka misija se, kao i u prvom delu, sastoji iz nekoliko zadataka koje možete obavljati po redu ili nasrvaak, stada preporučujemo prvu varijantu (precizno, logično je da će te prvo „počistiti“ sve tenkove pre nego se ostremiti na ciljeve koji ne uzvraćaju vatru).

Najprivlačnija karakteristika prve igre, efikasni eksplozija, sačuvan je i ovdje, čak dovede i usavršen. Povećana je i brojnost kojih treba preleteti, kao i broj protivničkih ciljeva koji su sada znatno više rasuti, ali, nika manje opasni. Misije su nešto raznovrsnije, ima malo više vsira oružja na raspolaganje, a moćne je pokupiti sanduke sa muzicijom i drugim dodacima, kao

i nesrećne savrničke vojnike koji napuštaju porulene zavore.

Sa tehničke strane, *Zeewolf 2* skoro da nije doneo nikakva unapređenja. Grafička je poboljšana samo u toj meri što obuzvava veći protok, dok objekti deluju čak sinemasnije nego u prvom delu. Zvuk je ostao skoro nepromenjen, što se može reći i za brzinu izvođenja. Naravno, igrati *Zeewolf 2* na Amigai 500 ne spada u red prijatnih iskustava, već tek na A1200 sve izgleda bolje (mada napredak u brzini, s obzirom na vekovnosku grafičku i nije naročito značajan).

Veliki obim igre i u globala, otkazane misije biće dugotrajan izvor zabave svim ljubiteljima ove vektorske mezarvine *Desert Strife* i *Apocalypse*.

G. J.

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: Amiga 300

MEDIJUM: 1 floppy disk



↑ Sjajna atmosfera kada se dovoljno ovlađa komandama.

↓ Igra više liči na data disk za prvu igru nego na pravi nastavak.



Kada se Vloga Jutra prenio iz neimnih snova, ugledao je sebe u postelj prvorenog u ogromnoj kluca. No, nije znao da je to samo početak njegovih nevolja... Ubrzo je dobio zadatak da za martovskih sedam "Sveti kompjutera" opíše igru *Battle Isle 3*. Otpustili-Či je prenio CD-ove. Međutim, tekst o *Battle Isle 3* ipak je napisao neko drugi. Zašto? Čitajte dalje.

Te večeri V je zajedno sa kolegom, seo za svoj PC 486DX4/100 sa 16MB RAM-a i 1,2 GB hard-diskom. Diamond Sesihih 868 grafičkom i SB Pro zvučnom karticom, duboko uvveren da je ovaj hard-aver dovoljan za normalan rad svake igre. Samo-uvveren je ubacio prvi disk u CD-ROM drive i oku-cao *Battle 3*. Na ekranu se pojavila poruka: *For this game, You will need MS Windows. Uz kiso ocah, V je okucao famozno vrt...*

Polto je pokrenuo instalaciju, V i kolega su po-šli do kuhinje dok Windows ne obrvi povereni mu zadatak. Međutim, samo što su krenuli, pojavio se prikaz: *Warning! This is Windows 3.11; Please install Windows 95 or Windows NT or You might experience various trouble*. Duboko uvveren da je mč o još jednom od "Mikrosobovih" propa-gandnih trikova sponzoriranih iz duholnog džepa Bila Gejtsa. V je mislio *Process* (nastavit) i otišao da "procedre" sa čvartira.

Malo kasnije, rigajući ngjedno-kid iz koka-kole kupuje od bogo-tog honorara za poslednje opise u "Svetu kompjutera". V je, blišajući o saivetu pisac-masne od čvaraka, pri-šao nacornu. Tamo je imao šta da vidi na ekranu je svedočala poruka da prisutni Windows nema instalira-nu podršku za 32-bitni pristup fajlovima, te da se pre instalacije igre mora instalirati Win32s. Iako potpuno uvveren da je to neštačno, V je pristupio instalaciji ponetnug Win32s, uz pomisao da od vilika glava ne boš.

Po obavljenju posla, pojavila se poruka o nastavi instaliranja igre, no, ne čašći časa. Windows probui da saopšti da korisnik nema Video for Windows, se č o i to nastoji da se instalira. Već vidno besan zbog bezobrazstva, V je odabrao *Cancel*. Na ekranu se pojavio debelo napis: *Warning! Without vhw, You won't be able to see any pictures in the game. Are You sure... - Dobro, dobro - pomirljivo reče V iznenajajući odluku.*

Posle blijanja po ekranu, pojavila se poruka da je dražer za grafičku karticu nekompabilan i da bi bilo dobro da korisnik što pre instalira Windows 95 ili Windows NT. Potom se ekran zacrnio, a onda je usledilo pitanje da li je premećena neka greška pričekan instalacije Video for Windows. Kolega je prokomentarisao: - *Pir halo da vidim neku grešku kaj je ekran crn?!* - Polto je V negativno odgovorio na pitanje o grešci, kompjuter je još tri puta postavio isto pitanje, a zatim četiri puta uzastopno instalirao isto program Video for Windows, ali ovaj put bez ikakvog pitanja, u pravom user friendly maniru.

Prigotni na nastalo preokidanje ovog uzaludnog procesa, kolega su nemo posmatrale događaje van svake kontrole. Očednos, bez ikakvog vidnog razloga, kompjuter je konstataovao: *It has been noticed that You have an audio card device in Your computer. Do You want to use it during the game? - Ma jok, samo se prevaram - reče V kliševnima sa geštet OK. Posle malo ocajka, kompjuter je velikodušno posuđio testiranje zvučnika. Na pitanje da li čuje glas, V je pristolio ovo uz mesu zvučnik. Čuo je najgvoštaje zvučka, te je rečio da suko odvrtne Volume Knob na*

Pod senkom prezora

Šut s rogamim ne može

It's now safe to turn off your computer.

smičkom sucu. Potom je usledilo testiranje MIDI-ja. Nakon klika na OK, usledilo je: *BULLSHIT!* i jedan od zvučnika je isprazno prestao da radi, dok je za drugog i dalje dopirala verna matras i bezlična muzika koja se, u opštoj kaizakofoniji, mešala sa kolegi-nim zlobnima cerekarica.

Nakon srećaja levog i debljine sanacije desnog zvučnika, usledilo su poruke o greškama. Naravno, uz već standardnu premeštu da "svaga ovoga ne bi Mo da je Pera na vreme otišao do najboljeg "Mikro-sobovog" dilera i kupio Windows 95", javila se i li-vašna kamonada novih poruka: *grafička neće biti dobra je grafička kartica ne valja; zvuk će biti loš zbog lo-še zvučne karte i sl.* Na kraju je iz Pandorine korb-je, na kojoj se HDD lampica već ugasila, izvela poru-ka koja je budila sasu: *Installation complete. You may now try to start Battle Isle III.*

Dobao je trenutak istine... Nakon dvostrukog kli-ka na novovroveni ikonu, ekran je počeo a zatim se zabeležila poruka: *You don't have enough virtual memory. You need 19 MB and there is only 17 MB available.* Usledio je savet da se to pod bilo izmeni. Ojadenog i radno onesposobljenog V-a za tasta-tno je zamenio kolega. Ubavi u *SMS* *Harddisk*, pri-menio je da je virtuelna memorija podeljena na 27 MB. Odmah izjavivši kolega je restarvovao igru i usledila je poruka da je sada na raspolaganju 16 MB virtuelne memorije. No, pojavila se i poruka da, ukoliko to nije istina, treba dodati neku svitich u nekou EXE fajlu, uz već poznati EPP da svega ovog ne bi bilo da je to Windows 95 itd. Ispostvilo ovo naređenje i usput se glamo zapitavši da li ce treba da izvela-va komsade računara ili obratno, kolega je ponovo

starovao igru. V se malo povratio i osokolo kze-gu konstataovao da je ipak u pitanju PC pod Windowsom te da na sve ovo ipak treba računati.

Na ekranu se pojavio prvi trag igre - prozorčić dimenzija kredite kartice na kojem su se odvija-le neke animacije iz uvodne priče. Doduše, zvuk baš nije zvao radnja na ekranu (npr. čovek pri-ča ali se ništa ne čuje, a zatim priča žena a čuj se muški glas) kao u najboljoj tradiciji erotički filiova. Uron se pojavilo nešto što je podsećalo na foto-negativ *Program Administrator*: crna pozadi-na i bele ikone. Usledila je poruka sa nemačkom: *Achtung...* (V je u ajektu saboravio da zabeleži usluh sadržaj poruke). Ubrzo zatim, Windows se restarvovao.

Nakon nešto produženog učivanja, V je pri-metio potpuno uništene i izbezilene fontove. Ispod ikona se ništa nije moglo pročitati, a pokušaji nj-hovog pomeranja pomoću miša su rezultovali ne-uspehom. Windows je čak odbio *Aravenge* *Avon* komandu. No, na sreću, bar je prestao da priča nemački.

Ponovo startujući igru i preskočivši uvod, kole-ga su se kocačno našle pred bogatim menijem. Prava šera što se isti nije mogao pročitati, jer su slova bila veličine oko pet tačkica u rezoluciji 1024x768. Kolega je nonšalantno dik-mom naocare i, izbezilivši se u inom-tr, prokomentarisao: - *Pusti, ovo je posao za intelektualce... - Imao je pravo - uspeo je da pronađe opciju Start Compjuter.*

Nakon neke budave uvodne priče starovao je prvi scenarij. Pojavila se tačkica maše veličine oko 1/16 čarke a na pored nje i duplo manja istraži-ka-mapa. Ispod su se našle dve opcije. Ali, gde čuda - ni jedna nije mogla biti izab-rana, sem opcije *Exit*. A pokušaji povećanja mapa ipak su ostali samo po-kusaji...

Posle pronalaženja jedinica na mapi uz pomoć elektroštrajške lupke, kolega su rešile da pozve nekog od njih. Uspeši su samo da izaju komanda *Attack*. Usledila je borba čiju žestinu inače nitroilubivi Windows nije mogao da podnese, te je ekspresno izišeno u DOS (zamenjeni li uvredjejni, monsi su rešavali kompjuter).

Odmah posle žestiranja memorije počele su da se niše poruke o brojnim greškama u *config* *ps* i *autome*: *bar* fajlovića i nemogućnosti komunicirati je sa raznim periferijskim uređajima. Program cij-pu požudeo čak ni kodni naporovi nastane već je ubieo nemački. Da nevolja bude veća, igra se, verova-mo računajući na svoje večno prisustvo na disku, ni-je potrudila da napravi backupne izmenjenih fajlova.

Naredna dva i po sata kolega su provele zaba-vljajući se reparacijom i sanacijom na svim nivouma. Program je uspeo da u *autome*: *bar* doda neki bre-ak-signal, što je otkriveno tek uz pomoć HEX-edira-ka. Polto su obrisali i poslednje tragove prisustva igre, kolega je predložio: - *Ajde da probamo da ga instaliramo u C:\G21 - dočekao ga je određni sazumi-čki sopak V-a.*

Tako u pola tri užjato zavrešena nespelna in-stalacija igre *Battle Isle 3* u Windows 3.11. Srećom, Vlada Psoodrov imao je više uspeha na instalacijom i testiranjem ove igre. te tako ipak možete pročitati opise. Tužan kraj ove priče je što je podnaslov igre: *The Shadow of The Emperor*. Nazalok, senka Bila Gejtsa je zaklonila njegovo ime, te nesrećni V neće moći da od suda u Hagu zatraži obeštećenje za časove koje su prošli skakavci...

Viktor TODOROVIĆ
Srdan JANKOVIĆ

Battle Isle 3

Shadow Of The Emperor

Posle nešto više od godinu dana, programeri softverske kuće „Blue Byte“ odlučili su da nas obraduju nastavkom jedne od svojih najpopularnijih igara. *Battle Isle*, koja ovdje putu izlazi pod radnim nazivom *Battle Isle 3: Shadow Of The Emperor*. Dugo najavljivana i reklamirana, moramo priznati, podgrejala je atmosferu čekanja do samog uslijanja, tako da su u igračkim krugovima brojni dani do njenog puštanja u prodaju. Međutim, da li stvari stoje baš onako kako smo očekivali i kako smo se nadali?

Prvo što se primećuje jeste da igra radi jedino pod Windows okruženjem (gde su ona lepa stara DOS vremena?), što znači da zahteva ogromnu količinu memorije, zauzima mnogo prostora na disku i traži, naravno, ultra brzu grafičku karticu. Minimum za stvaranje je 486-ica sa obaveznih 8 MB RAM memorije, iako moramo priznati u nekim fazama igranja i to može da bude veoma malo. Igra pružire resurse vašeg kompjutera „ko Panja plus“ Čak ni na 486DX4/120 računaru (na kome smo je i mi testirali), sa 8 MB memorije, dešava se da sve bude neprijatno sporo i zamorno (doduše sa 16,7 miliona boja! Za ovo se igri *Battle Isle 3* mora pripisati jedan minus, jer nemaju svi korisnici Pentiuma sa gomilom memorije



Posle podužeg, savršeno urađenog introa, sa spletnom digitalizovanih sekvenci i renderovane grafike, kao i odličnim zvučnim efektima i propratnom melodijom, pojavujemo se u glavnom meniju. Meni je manje-više standardnog oblika, kao što su u poznatiji igrači *Battle Isle* navikli, sem kozmetičkih prepravki. Možete izabrati stvaranje kampanje, učitavanje pozicije, stanovanje igre preko mreže...

Glavni pogled tokom igranja je ostao potpuno isti, s tim što je koštnički interfejs pretrpeo određene izmene. Sada na jednom ekranu možete imati više prozora odjednom: pogled na jedinice, mala mapa (overview look), info-ekran, ekran sa komandama (u donjem delu ekrana). Pogled na jedinice (glavni pogled) ostao je isti (prepoznatljiva grafika i izgled jedinica i terena). Treba napomenuti da sada možete određivati veličinu prikaza jedinica (i samog terena), što donekle menja izgled igre. Vrlo lepo su urađeni informacioni prozori jedinica sa podacima o snaružanju, jačini, brojsiti: sličica jedinice rotira, a urađena je u *3D Studio*.

Komande su ovdje putu smeštene u malom prozoru u donju ekranu tako da je pristupanje veoma brzo i jednostavno. Komande su (slevo na desno):

- Dve strelice - predaja poretza.
- Tabela - podešavanje raznih opcija.
- Iksica - učitavanje i snimanje pozicija.
- X - izlazak iz igre.
- mapa
- overview look.
- informacije o jedinicama;
- pregled animacija koje su se do tog trenutka pojavile.

Borba je pretrpela najveće kozmetičke promene u odnosu na *Battle Isle 2*. Tako sada zaista možemo osetiti da smo na bojnopolju: teksturna grafika sa mnoštvom boja i odlično uklopljenim objektima zaista pleni i doprinosi atmosferi.

I pored svih očekivanja *Battle Isle 3* nije u potpunosti zadovoljio sve naše kritičkime. Ipak se više očekivalo od jednog renomiranog proizvođača softvera, kakav je „Blue Byte“. Dva CD-a napunjena su animacijama i novim bojnim poljima, ali nema nikakvog značajnog pomaka u odnosu na *Battle Isle 2* koj je, opet, svojvremeno doneo značajne razlike u odnosu na prvi *Battle Isle*. Naravno, ovo ne znači da *Shadow Of The Emperor* ne valja. Međutim, status igre meseca dobio je uglavnom na račun slavne prethodnika i nesrepljivog višemesečnog izdavanja.

Vladimir PISODOROV

CD-ROM ustupiti: "Ognja & Diler Soft"

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 2 kompaktna diska



Odlične animacije i zvučni efekti, savršena „šminka“.

Konfiguracijska zahtevnost, malo novoga u odnosu na prethodnika.

THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Los Anđeles, 1995.

Terminada i bez upozorenja, SkyNet, superkomputer koji pod kontrolom drži čitav civilizacijski sistem SAD, postaje svestan svoje moći. Dolazi do zaključka da je celo čovečanstvo beskorisno, pokreće nuklearni rat i u periodu od nekoliko narednih ljudskih civilizacija je razorena a Zemlja premeštan u gotovo bezbovnu planetu. Kazemo „gotovo“ jer nekolicina je ipak preživela, ali, sudući po SkyNetovim planovima, neće još dugo.

Los Anđeles (ono što je ostalo), 2015.

Rat između ljudi i mašina besni već dvadeset godina. SkyNet je zaveo strahovladu, i upravlja Zemljom pomoću bezbrojnih robota. Uprkos svim teškoćama, čovečanstvo se postepeno oporavlja. Formiran je Pokret otpora, ali su njegovi operativci malobrojni i slabo organizovani. Ipak, nada postoji...

Uve stupate na scenu. Kao i većina (ljudskog) stanovništva grada, dosepete u logor smrti gde vas dočekuju nemilosrdni robotičari. Život je u zaistinu grozan – preko dana vas teraju da iskažete kompir (i gledate emisiju „Ljubav i moda“), noću vam vezuju perle jednu za drugu da bi vas onemogućili da pobegnute. Ali, jedinstveni primedujete rupu u zaštitnoj ogradi (ima koliko to ne, novom zvučalo). Uz pomoć jednog pripadnika Pokreta otpora uspevate da se domognete slobode. Na žalost, vaš oslobodilac gine, uspevši da vam na šmirci usupit ključeve od svojih kola i stakla srebro u lokaciju. Vaš prvi zadatak je, dakle, da promerite ta kola i domognete se ključeva, ne biste li mu se priključili u borbi protiv robota.



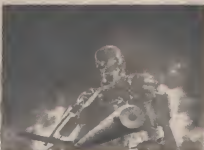
Šta li, u stvari, *The Terminator: Future Shock*? Na prvi pogled, najobičniji 3Doviklon, ali, kada vidite šta vam sve nudi, shvatite da je ovaj pitanju jednog od najboljih igara tog tipa. U Brazilu je prvi put uspostavljena „tehnološka“ tehnologija koja u potpunosti iskoristi sve mogućnosti 3D-ovizuelnosti. Lako zapravo igra u uopšte nema – prave se. Pa, to znači da imate potpuno neregulirani slobodni kretanje. Možete ići u svaku zgradu, istražiti svaku ulicu, čak ići i penurati po krovovima, to nikad niste imali (ali možete i ležati). U igricama i u žiti auto opozitivno uspešno izbegavaju, počinju izgleda. Naravno, omogućeno je pomeranje položaja kamere i izdale, što je u nekim situacijama od velike pomoći.

Sloboda kretanja sa sobom donosi određene teškoće, jer je veoma teško snajžati se u nepredviđenom spletu ulica, raskršćaca i zgrada koje iz naroda izgledaju potpuno isprazno. Zato bitno važna treba biti i korišćenje kompjara, koji se zadržava sa pedu, gura otklopu, zdraviti i u potpunosti onemogućuje strategije nalazi na ciljanju igre, jer je bez njega orijentacija gotovo nemoguća. Pristupiti na snajžati dobijate transformiranim mapar i izgleda u kome se nalazite. Mapa, nikad na sreću, nije baš preslikovana jer prikazuje samo vašu neposrednu okolinu. Takođe, igre da se „ubaguje“ kada, zamirajući, nadećete neprekid u vidu zgrade ili zid.

Artenal je u odnosu na ostale *Terminator* veoma proširen – možete birati između skoro čitavog vrsta društva. Uključuje su sve vrstama „nabujalim“ kategorije (Uzi, M-16, gaćmaru, kat i razni bliznastički blasteri (Greade i Rocket Launcher, Laser i Plasma tehnološki). Što, doduše, neverovatno podseca na igre *UFO* i *X-Cow*. Tu je i malo teško vrsta bombi (između ostalog, i „Molotovljevi koktel“).

U mirnim senikama ruševina Los Anđelesa čeka vas ogreblje dešni vrsta robota, različitih kako po ovom izgledu i snazi, tako i po inteligenciji. Tu su i plućaće bombe koje eksplodiraju kad vas dodirnu, ogromni sesonožni pauzi (samo pogled na njih je dovoljan da vam se siedi krv u žilama), zatim male, ali gadne letelice (Hunter/Killer Scout) koje su vrlo pokretljive te ih je jako teško poglediti. Tu su i neki upori koji sebe štajuaju Terminatorima i čija je specijalnost da se maskiraju u bide Pokreta otpora itd.

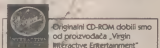
Kao i svaka druga, ova igra ima svoju „mračnu stranu“. Naravno, zametki se može uputiti preterano težini nekih novca. Vag smo rekli je cilj prve misije duga je po nekog igrici trebalo da bude najlakša) nalaženje odjednom vozila... U igricama da ubi „Mission Briefing“ saznajete da prvo treba da nađete mesto hotel, zatim zgradu koja se nalazi iza njega i u čijoj se neposrednoj



bližini nalazi vaš cilj. Ako se uzme u obzir kompleksnost svakog novca, jasno je da je samo za nalaženje hotela potrebno izvesno vreme (uz malo sreće, petnaestak minuta). Kada ga nađete, potrebno je da se popnete na krov i odajte se gornje na terasu ispod, jer se direktni izlaz na donjem spratu zaključen ruševinama. Ovdje dolazi do izražaja druga mana igre, a to su nesposobne komande. Naime, možete sići samo propuštanjem senjenicama koje su vrlo uske (da ne pominemo to što i u cik cak, tako da je za „briljant“ dovoljan samo jedan pogrešan korak – dočim je samo da apustite ili podignete pogled i lik će se pomeriti. U slučaju da, ne daj Bože, prouste sistem za napred ili nazad, prava će sreća biti ako uopšte ostanete na stepeništu. Ako vam se slučajno dogodi da nađete, na terasi vas čeka veliko finale – jer je jedina šansa za potrebom zgradom iza hotela „mora“ preći ponora u vidu položene grede. Do kraja ovoga ima još puno ovakvih besera prema kojima neko drugo misle, na primer one u kojima je potrebno da ostobodite taoca ili da unalžite neki cilj, izgledaju krajnje jednostavno.

Naravno, ovo nije tako loše da poloviti stajan utisak koji je ova igra ostavila na nas. Čekamo sledeću igru ovog tipa koja bi trebalo da bude još bolja. *Dobro, Nalzem 3D.*

ilir GAŠI



Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Virgin Interactive Entertainment“

ZANR: pucačka igra
PLATFORMA: PC
MEDIJUM: 1 kompaktni disk

87 Realističnost, izvanredna atmosfera, doista novina.
Nepostojanje mrežne opcije.



Zahvaljujući čudima koje čini moderna genetika danas smo u prilici da se divimo 21. vjnom oblicima koje majka priroda nikada nije ni pokušala da stvori! Dok se kod nas genetičari bave ukrštanjem različitih motora i kafanskih pevaljku u cilju dobijanja visokokvalitetnih turbo-folk zvezda, u genetskoj laboratoriji „Origin“ pri Institutu „Electronic Arts“ razvijen je u strogoj tajnosti prototip čoveka mašine pod šifrom CyberMage. Cilj eksperimenta nije bio da se napravi predstavnik novog cyber-folk trenda, već da se stvori savršena mašina za ubijanje koja će spasiti čovečanstvo od invazije vanzemaljaca iz druge galaktike Obleđeno savsion nova ideja.

Poslednjih nekoliko meseci je pokazalo da se odno programera prema 3D pucačim igrama postepeno menja i da ovakve igre počinu, ali sigurno sve više poprimaju pojedine karakteristike avansitar. Najnoviji dokaz u prilog ove tvrdnje nam stize iz „Origina“ u vidu igre CyberMage. Faustovski zaplet CyberMagena govori o predsedniku velike korporacije „SARCorp“ kome jednog dana potazi za rukom da zajedno sa svojim saradnicima ostvari blisku kontakt sa vanzemaljskom rasom Sri-Feng. Ali, umesto da ovaj događaj bude praćen opšteplaninim slavijem, vanzemaljci naprećući osvajaju Zemlju, uvode neku vrstu vojno-policijske uprave, a za vladaru postavljaju upravo predsednika korporacije „SARCorp“ koji je u zamenu za tu funkciju pristao da „proda“ svoje telo i da mu se u glavu ugradi specijalni kristal koji nosiocu daje napredniju metu. Medijum, poludeli vladar (jaka po imenu NeCrom) ubrzo popunio izmače kontroli i počinje da ugrožava sve oko sebe, pa čak i svoje tvorce za koje će se kasnije ispostaviti da u osnovi i nisu imali loše namere. Jedini čovek (ili bolje rečubog sposoban da se uhvati ukostar sa NeCromom je glavni junak i to samo zato što je pejšao da se i njemu ugradi pomenuti kristal koji sa oim ugrađenim NeCromu čini nesro povezaniji par.

Za razliku od svih dosadašnjih dovedolikih igara kod kojih je kompletna priča bila svedena samo na linio (ostatak je bio prepušten mišlini i refleksima igrača), CyberMage je prva igra ove vrste koja do mere ima jasno koncipiran scenario da ga je moguće prepratiti od početka do kraja poput neke avansitar. Njen jedini konkurent po ovom kriterijumu bi mogao da bude *Dark Forces*, ali on u sebi ipak ima znatno manje avjunturističkih elemenata. Da bismo odistakli svu slobodnost ove igre, u narednih nekoliko redova ćemo pomenuti samo neke situacije kroz koje će teći proci vodeći glavnog junaka.

Najpre ćete morati da pobegnete iz genetske laboratorije u kojoj ste stvoreni, a to neće biti nemalo la-

CyberMage

Darklight Awakening



ko s obzrom na početnu telesnu konstituciju. Bek stvo iz laboratorije zapravo predstavlja neku vrstu unoda u priču, a pravi razvoj događaja će uslediti tek pošto uđete u grad Tamo će vam biti više nego zabavno imaćete priliku da se kao gledaljar borite u areni (u stilu „Fobesnelog Malksa“), moći ćete da protestate kroz kvantove pune kriminalaca, stići ćete prijatelje u sumnjivim lokalima, bićete unamljeni da izvršite dveržaru u policijskoj stanici itd. Sećom, sve ove poslove nećete morati da obavljate peške - u pojedinim momentima ćete koristiti mlazni ranač, pa čak i letuća policijska patrolna kola.

U daljem toku igre ćete učestvovati u odbrani pobuzničke rindave od napada NeCromove vojske, vojićete terik, istraživat napušteno nusele starog metra, oporbi se u borbi protiv svetlenika rase Sri-Feng, a desiće se tu i još mnogo toga što nismo pomenuli. Od naračunja ćete koristiti hladno oružje i različite vrste granata, a naravno i brojne magije.

Kao i svi noviji „Originov“ programi i CyberMage je veoma zahtevan po pitanju konfiguracije koji će obezbediti zadovoljavajuću udobnost prilikom igranja. Verovatli ili ne, po režima protvozduha optimalna konfiguracija za ovu igru je Pentium na 120 MHz, 16 MB RAM-a, grafička kartica visoke klase i zvučna kartica sa Wave 7.1 softversonom (SB AWES3 ili sl.). Sa razlogom se može upitati da li se radi o previše „nadaunim“ zahtevima ili je sve to zasnovano na realnoj proceni? Nažalost, moramo vas raačarati - zahtevi su zaisna opravđani, štaviše čini nam se da bi dobro došao još brži procesor (!).

CyberMage se, naime, može startovati u tri grafička moda, u medu rezoluciji 320 x 240 koja se u ovom slučaju smatra niskom, zatim u 320 x 240 sa sprajlovima u visokoj rezoluciji i, konačno, u 640 x 480, dakle, u visokoj rezoluciji za koju je ova igra u osnovi i pravljena. Prešhodno navedeni zahtevi se naravno odnose na poslednji varijantu, pri čemu to i nije previše utešno zato što se igra i u najlošijem grafičkom modu pri potpuno otvorenom prozoru često „hoći“ čak i sa procesorom DX4/100 Mhz, što se naravno ispoljava prilikom obetanja lika oko svoje ose. Ako se zadovoljite ovim, za naše prilike još uvek megalomanski zahtevi, raskoš i lepota grafike će doći do punog izražaja. Ponovila se zapravo situacija već videna kod igre *DarkWar*, u niskoj rezoluciji CyberMage zbog velikog broja detalja deluje pretrpano i pomalo grubo (kao na prvi pogled može siveriti pogrešnu sliku o nekvallitetnoj grafici), ali ikada se pokrene u 640 x 480, svani se iz korena menjaju i to nabolje.

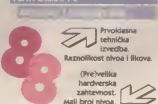
Neko slično se, inače, dogodilo i sa muzikom jasno se vidi, odnosno čuje, da su melodije komponovane tako da koriste sve prednosti kvallitetnih Wave 7.1-ubnih kartica. Kompozitor obleđeno nisu mnogo mašli za to kako će njihova dela zvučati na karticama sa običnom FM sintezom, iako da je zbog toga nastala prilično specifična situacija, u FM sintezi MIDI fajlovi zvuče katastrofalno loše (čak lošije od onog na šta smo inače navikli), dok u drugom slučaju zvuče zaisna maestralno. Posebno je povoljno to što postoji veliki broj melodija.

Jedina krupna zamerka koju pripisujemo ovoj igri jeste manjak nivoa. Tačno je da su oni i raznoliki i detaljni, iako de tačno i da su vrlo veliki (da ne kažemo ogromni), ali brojka od kompozit deset nivoa je dnostavno zvuč premao. Po ostalim kriterijumima ovo je sjajna igra.

Slobodan MACEDONIĆ

ZANR: pucača igra

PLATFORMA: PC



Prvoklasna tehnička izvedba. Raznolikost nivoa i likova.

(Pre)velika hardverska zahtevnost. Mal broj nivoa.

Ecco The Dolphin



Konverzije Sega igara za PC su sve češći slučaj u posljednje vreme, a dokaz za to je i simpatični delfin Ecco. Živeći srećno sa svojom familijom u nedinama mora, Eko nije ni slutio da će se desiti katastrofa. Usred nevine igre, zbog strasne oluje našao je veliku talas i odvojio nesrećne delfine jedne od drugih. Neki su pounuti zarobljeni u dubinama, a neki su pounuti gotovo do same površine mora. Cilj je, logično, da kao Eko prodete sve nivoe, rešite zamke i istražite morske dubine do najspitijih detalja.

Na svakom od nivoa nalaze se kristali ghyphs! do kojih obavezno morate doploviti da biste lakše shvaali šta vam je dalje (tinit) i zavelili nivo. Tokom igranja od velike pomoći biće vam i konverzacija sa

drugim delfinima, koji će vam se žaliti na nesreću koja ih je zadesila, davati vam savete ili vam aludirati na eventualno rešenje zagonetke.

Kao što znamo, delfini ne diše na škrge, već mora da uzima kiseonik iz vazduha, pa zato morate povremeno isplivavati na površinu. Škala o preostalom kiseoniku vidite u gornjem levom delu ekrana. Pored ove, postoji još jedna škala koja go-

vori o preostaloj energiji koju povećavate hraneći se ribicama. Pazite se meduza, škula, okopoda i ostale morske faune koja vam može oduzeti energiju.

U trenucima odmora pokušajte da u vazduhu uradite salto ili neku sličnu akrobaciju koje su zaista fino animirane. Ecco the Dolphin je mitoljubiva igra koja će se verovatno ponajviše svideti mlađim igračima, mada nije nezanimljiva ni za ostale uzraste.

Božo KRSTAJIĆ



ZANR: istraživačka igra

PLATFORMA: PC, Mega Drive

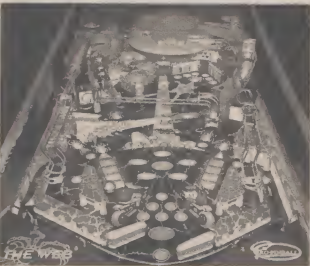
MEĐIJAMA: 1 kompaktni disk

79

Originalna ideja, lepa animacija lika i gladak sirol.

Prosta grafika, nedovoljna razarznost, loše urađena mapa.

Pro Pinball: The Web



Nekako baš u vreme kada je „Virgin“ obavio dugog najavljuvanje 7th i firma „Empire Interactives“ je na tržište izašla sa svojim adutom na polju 3D simulacija filipera. U poznatom uslovrna koje vladaju u domaćim kompjuterskim vodama, kada neke igre stižu brzo a druge kasne nedeljama i mesecima, desilo se da je 7th? na naše prostore došao znatno pre Pro Pinballa. Da se, međutim, dogodila obrnuta situacija 7th bi, po mišljenju autora (oba) teksta, dobio znatno nižu ocenu od one koja mu je inače data – 85.

Očiglednije za ovu tvrdnju je izuzetno prosto „Empireov“ Pro Pinball? je od 7th? bolji barem onoliko koliko je 7th? napredniji od standardnih 2D filipera. Mada je reklamni slogan za ovu igru prilično pretericnozno tvrdio da ona nema veze sa virtuelnom realnošću zato što je u psanju još jedan „slasti“ mamac za lakoverne kupce. Međutim, već posle prve odigrane partije očigledno je bilo da je naš skepticizam bio neopravdan.

Na CD-u se nalazi jedan jedini filiper po imenu The Web, a ostatak prostora popunjen je sa 25 audio trekova. Zvučnice „Rippljevski“, ali The Web? glazke, jedina tablica na disku zauzima neverovatnih 135 MB, što je za nekih pola megabajta više nego ukupna dužina (izavog 7th? sa njegovih šest tabli). Na šta je potrošeno tih 135 MB nemamo pojma, ali je svaka megabajk definitivno opravdao očekivanja.

Što se tiče opšte tehničkih podataka, stvaraj stoji ovako: The Web? je moguće igrati samo u 3D Full Screen modu, odnosno tako da se na ekranu vidi kompletna filiper. Igra podržava rezolucije 640 x 480, 800 x 600 i 1024 x 768 tačaka i to u 256 boja ili u Hicoloru. Naravno, da biste fi-

per pokrenuli u najvišoj rezoluciji sa HiColor paletom boja, morate imati grafičku karticu sa najmanje 2 MB RAM-a. Pošto odaberete rezoluciju potrebno je da odredite ugao pogleda na filer tako što ćete izabrati jednu od šest ponuđenih varijanti (tri bez vidljive prednje table i tri sa njom). Posle toga zabava može da počne.

Najveća prednost *Pro Pinball nad Titom* se ogleda u njegovoj realnosti, što se prvenstveno odnosi na kretanje kuglice koje je dovedeno do perfekcije. Kuglica se kreće savršeno glatko, poštujući pri tom sve prirodne zakone: poseduje inerciju, na udarci gubi brzinu, a na udarcima je dobija. U trenucima kada se „u akciji“ nade više kuglica odjednom nismo primetili nikočvu usporenje i „seka-

ne“ animacije, a međusobni sudari koji se pri tom dešavaju deluju kao pravi. Sam filer je bogat brojnim rampama i metama, što znači da će vam trebati dosta vremena da ga celog „provalite“, a kao „slag na tonu“ ubačene su i mini-igre koje ćete imati priliku da igrate kad vam bude za nikom da zvezdite pojedine radeje u određenom vremenskom roku ili postignete značajniji rezultat.

Pro Pinball je simulacija filera koja će u svom žanru postati ono što je danas Doom kod 3D igara merilo kvaliteta prema kome će se ravnati sva ostala slična izdanja. Jedino što „Empire“ programeri mogu još da urade jeste da nas obraduju novim tablama. Do tada, uživajte igrajući *The Web*.

Slobodan MACEDONIĆ

Kada bi neko potpisnika ovih redova upitao šta mu prvo pada na pamet pri pomenu *Raymana*, odgovor bi bez sumnje bio: „šarenilo“ – jedna od glavnih karakteristika igre je izvrsna grafika, koja u SVGA modu izgleda zaista prelepo. Kvalitet animacije koji je mao *Earnovm firm*, zahvaljujući odličnom iscrtanom sprajevima, ovde je postignut bogastvom i skladom boja.

O samoj igri se ne može reći mnogo – uručite, skakate, bonite se sa raznoraznim „mitoljubivim“ stvorenjima, skupljate nekačve plave kugle... platformska igra k o i svačta druga. No, ova igru iz mora mediodkriteta izdvaja duhovnost i atmosfera. Rečena je vrlo teško opisati (uostalom, čemu služe slike?) činjenica je da je kre-

ran vrlo maštovito i originalno, kao i ostali akteri ove sjajne platforme. Tokom igranja ćete primetiti gomilu vrlo simpatičnih detalja, koji nemaju neku značajan uticaj na samu igru, ali u velikoj meri poboljšavaju i inače dobru atmosferu.

U igri je uvedeno i dosta novina. Kao prvo, prisutan je potpuno nov način kretanja – puzanje, koje će vam koristiti pri izbegavanju nekih neprijatelja. Kao drugo, konačno postoje Save i Load opcije, što je nevakidatnje za platformske igre. Doduce, možete snimiti pauzicu samo na kraju nekog sveta, ali je i to ogroman napredak u odnosu na one igre u kojima ste posle gubitka svih života bili primorani da krenete

ispočetka. Pored svega toga, omogućeno vam je da se vraćate na nivoe

koje ste već prešli, što može jako dobro da posluži ako vam „zatale“ poeni ili životi.

Jedina mana igre je povećana monotonost nivoa jer grafika, sako lepa, na nekim šarenijim nivoima posle dužeg gledanja umu svojom jednoličnošću i ne kako da utira igrača. Za igru su „Jrivi“ programeri „Ubi Soft Entertainment“, mačnje poznate firme, Monci sigurno imali najbolje namere, ali očigledno nisu

ZANR: simulacija filera

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk

9



Jedan, ali super vredan!

Jedan? Zato samo jedan?



RAYMAN

uspeti da ih u potpunosti sprovedu u delo. Da su malo više truda posvetili razbijanju jednoličnosti nivoa, a malo manje drugim tehničkim detaljima, ovo bi možda bila i najbolja platformska igra do sada. No, kada autori prebode uobičajene „dečje bolesti“ koje su osobene svakom početku, od njih možemo očekivati prava remek-dela.

Bir GAŠI

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: PC, PlayStation

8



Sjajna tehnika izvedbe i atmosfera.

Jednoličnost nivoa



Virtual Karts

Upravljeni vozilom u koje većina igračke populacije u realnosti ne može ni da stane (osim ako im se ne odeku noge do kolena) i koje se više stazom brzinom od 100-120 kilometara na sat, baš ne deluje kao naročita atrakcija. Ipak, *Virtual Karts* morate videti i osetiti da biste shvatili koliko je dobra igra u pitanju.

Prva, osnovna a, kad bolje razmislimo. I jedina mana *Virtual Kartsa* je to što će na kompjuterima bez 16 MB RAM-a animacija biti toliko spora da će nesrećni igrači imati sasvim dovoljno vremena da svaku frejm ponasob dobro prouče (dobro, nije toliko spora, ali je činjenica da je za pravi doživljaj potreban Pentium dobro snabdjeven memorijom). Kada govorimo o ubistvenoj sporosti animacije u toku trke logično objašnjenje je da je najveći krivac za to dobra grafika, ali kako prokomentarisati čekanje od par minuta za pozivanje Hall Of Fame ekrana, nekog menija ili jednostavnog spiska ljudi koji su učesvo-



vati u trzadi igre? Ovo jako kvari celokupan utisak o igri, jer, kao što je neko primetio, više će vam vremena trebati da započnete trku nego da je završite.

Sve staze su, zajedno sa okolinom, srumljene kamerom a zatim specijalnim tehnikama „ispjegane“ i poštrene. O zvuku zaista ne treba trošiti reči - gajin je.

Glavni meni nudi uglavnom standardne opcije. Pred samu trku omogućeno vam je da promenite apsolutno sve, bilo u vezi sa bojom igara, vrsta šasije i motora itd.) vašim timom (koja kombinacija, ime i ambien ekipe...) ili stazom. Postoji dvanaest

prava, a tu su i tri vrste vremenskih uslova (kao da u eventualnoj jediničnosti nema ni govora).

Upravljeni vozilom je, osim mišem, omogućeno i nekim, na našim posmatranja još uvek vrlo ređom, vrstama džojstika - posebnim volanom koji se fiksira na sto, pedalama za gas i kočenje. Vratimo se na onu prvu opciju - miša u početku vam neće biti baš lako, jer će biti reagovati i na najmanji pokret ipak, kada se naviknete, shvatice sve prednosti ovakvog načina upravljanja.

Virtual Karts predstavlja saznavni deo „Microproseove“ ofanzivne predviđene za početak ove godine. U paketu, pored ove, ulaze još dve igre sa sličnom temom: drugi deo izvanredne *Formula One Grand Prix* i mehanizerska simulacija *Grand Prix Manager*.

ilir GAŠI

CD-ROM ustupio: „DPC Soft“

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: kompaktni disk



Prelepa SVGA grafika.

Nevidena sporost.



Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster

Kao što joj samo ime kaže, nova „Interactive“ avantura *Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster* daje vam mogućnost da priču o monstruoznom čudovistu koga je stvorio doktor Frankenstein sagledate na drugačiji način nego što je to do sada bilo uobičajeno. Nalazite se u ulazi čoveka osuđenog na smrt vešanjem zbog navodnog ubistva rođene ćerke. Posle izvršene pesude budite se u laboratoriji sa saznanjem da ste postali još jedan neuspeli eksperiment ludačkog naučnika.

Ono što prvenstveno treba da privuče pažnju potencijalnih igrača u slučaju ove igre jeste pojavljivanje glumca Tima Kurta (Curry) („Congo“, „The Shadow“, „Home Alone 2“, „The Three Musketeers“) u ulozi Dr Frankensteinajna, kao i renderovana grafika u visokoj rezoluciji vrhunskog kvaliteta. Zahvaljujući svom britanskom poreklu i prepoznatljivom načinu govora u kome uvek postoji blaga doza cinizma, Kari se odlično snašao u koži ek-



scentričnog doktora odradivši svoj deo posla korektno i ubodljivo.

Međutim, *Frankenstein* je pravi primer za to kako dobra grafika i zvučno holivudsko glumačko ime ne moraju „po defaultu“ da znače odličnu igru. I pored zavidnih tehničkih karakteristika ova avantura deluje sterilno, nema potrebnu

dozu dinamike i što je najvažnije, igrač na početku (a bogami i kasnije) vrlo teško uočava kakvi su to zadaci pred njega postavljivi. Takođe, zbog nerazgrapano rešenog kretanja i načina orijentacije u prostoru pojedine ključne lokacije lako mogu da promaknu čak i izrazito temeljitim igračima, kada se sve sabere i odzume, sledi da je *Frankenstein* osrednje osvrtaone koje će relativno brzo pasti u zaborav.

Za kraj, ređ je da pomenemo i jedan kurozitet. Zapanjujuće je da firma koja sebe naziva „Zapanjujući medij“ („Amazing Media“) nema ni jednog člana čije opšte znanje makar donekle prevazilazi granice „Coca-Cola“ kulture. Na jednom mestu u igri, venovali bi ne, bistri scenaristi su napisali re-

čenicu u kojoj se spominje ruski naučnik Nikola Tesla i njegov „Indukcioni kalem“. Stičajem okolnosti naša današnja svakodnevnica je takva da je dno genija podjednako svojstava dve zainteresovane strane (zna se koje), ali je istorija ipak definitivno potvrdila da Tesla nikada nije bio Rus. Suvim je sigurno da je doprinos ovog naučnika razvoju čovečanstva „nešto“ značajniji od jednog Bufalo Bila, Bika Koji Sedi ili čak Tomasa Alve Edisona. Zbog ove notorne gluposti-igrn, rezignirani, ocenjujemo slabije od onoga što inače zaslužuje. Tek toliko da se zna.

Slobodan MACEDOVIĆ
CD-ROM ustupio: „Exit Production“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk

66



Odlična grafika. Uverljiv Tim Kari u ulozi doktora.

Konfuznost. „Naporna“ muzika.



Igra *Lion* je druga iz edicije The Predator Series relativno poznate kalifornijske firme „Sanctuary Woods“. Prva je bila *Wolf*, opisana u SK 1/95 (ocena 72). Ideja „Sanctuary Woods“ za The Predator Series je veoma originalna, jer se radi o simulacijama života divljih životinja.

Autori su simulaciju doterali do najsitnijih detalja, zahvaljujući boravku u nacionalnom parku Serengeti - jednom od najpoznatijih i najvećih parkova u svetu, koji se nalazi u severnom delu nama oduvek prijateljske države Tanzanije. Park je prepun najrazličitijih vrsta životinja, lovaca ili lovinje, koje se kreću po nepreglednim savanama. Program se sastoji iz dva dela - igre i *Lion safarija*, vodiča o lavovima. *Lion safari* predstavlja multimedijalnu enciklopedijsku podršku igri - ima dosta teksta, animacija, slika i zvučnih efekata. Programeri „Sanctuary Woods“ su prvi koji su došli na originalnu ideju da promer koji CD omogućava ispunje na pravi način - zasebnom multimedijalnom podrškom koja ne ometa tok igranja, za razliku od uobičajenih CD igara koje su pretrpane međuanimacijama a ne može pravilno udariti igranja.

Za razliku od *Lion safarija* koji je urađen u SVGA rezoluciji, igra je urađena u VGA. Pomislićete da grafika skoro uopšte nije napredovala u odnosu na *Wolf* - samo su izgled i animacija životinja urađeni malo preciznije nego ranije i to u 2D dimenzije. Međutim, verzija za PC poseduje 1600 ekstana horizontalno i 3500 ekrana vertikalno što su, priznaćete, prilično impozantne brojke. Postoji pomaestak različitih oblika faune koji su često u krdima, čoporu ili jatu, pa kad kompjuter sve to počne da računna, nastane veliko uspešnje igre.

Lion možete igrati na dva načina - kao simulaciju ili po već napravljenim scenarijama. Razlika je u tome što za svako scenario postoji konkretan zadatak, dok je u

Lion

simulaciji jedini cilj preživeti, tj. živeći kao lav. Možete voditi lava-lavicu nomada, iz plemena ili celo pleme. Lav je životinja koja samo tri sata dnevno provodi bojna, zato čete dosta vremena provoditi odmarajući se, a ostatak u jelu i peću. Sve životinje iz savane imaju u igri svoje stvarne fizičke (i hemijske) osobine, pa tako lav gleda oko sebe, njuši, rife, lovi, pije vodu, bori se i part.

Postoje tri načina kretanja lava - spor hod, brzi i trčanje. Indikator izdržljivosti u donjem delu ekrana pokazuje koliko lav još može da se kreće, a odmarao ga na dva načina: sodejenjem (‘1’) ili ležanjem (‘L’). Da biste ustolili glad, treba da ulovite 23-

no iskazati poređenje „bon se kao lav“. Drugi način da se lava-lavica pridruži čoporu je parenjem, ako je glava čopora suprotnog pola. Inače, parenje se vrši klikom na partnera suprotnog pola kad je sam. Ako parenje uspe, mladić dolazi na svet kroz 110 dana.

Miloš KRSTAJIĆ



Originalni CD-ROM dobili smo od izdavača „U.S. Gold“

ZANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk

77



Simulacija života lava dovedena do perfekcije.

SVGA grafika bi znatno poboljšala konačni utisak.



Shannara

Pre pentaestak i više godina, u vreme kada dobar deo današnjih čitalaca „Sveta kompjutera“ još nije bio ni rođen, nisu postojale „elektronske zveri“ poput 486-ica ili Pentiuma koje bi ondašnjim klijencima omogućile ulazak u svet mašte onako kako je to moguće danas. Umesto višecasovnog buđenja u ekran mnogo više vremena se „gubilo“ u druženju sa knjigom. Među brojnim edicijama raznih izdavača koje su bile posvećene mladoj publici posebno se izdvajala „Plava ptica“ u izdanju beogradske „Prosvete“, koja je dugi niz godina sa velikim uspehom davala presek kroz svetsku literaturu namenjenu deci i omladini. Nekoliko članova redakcije (među kojima i dole potpisani) se složilo da je jedno od najboljih dela objavljenih u okviru „Plave ptice“ bila trodelna epopeja „Mač od Šanare“ izšla iz pera Terija Bruksa (Terry Brooks), poznatog američkog pisca epske fantastike. Njegova nesrećna mašta stvorila je fantastičan svet zasnovan na post-apokaliptično budućnosti Zemlje u kome su magije i mačevi bili osnovna oruđa u večitoj borbi između dobra i zla. Velika je šteta što „Prosveta“ nije nastavila sa izdavanjem Bruksovih romana sa obzirom na to da je serijal o Šanari do sada dobio mnogo nastavaka.

Avantura *Shannara* koju vam ovde predstavljamo obraduje događaje koji su se odigrali dvadeset godina pošto je še Omsford (Shea Omsford), noseći u ruci Mač od Šanare, porazio Bronu, Kralja Demona. Glavni junak igre je Šen sin Džek Jak Omsford koji jednog jutra na pećanju doživljava neobičnu viziju u kojoj duh zlog Brone ponovo oživljava zahvaljujući magijskom rituelu kojeg je sproveo jedan gnom. Ubrzo pošto se probudio, mladić sreće drugu Alanona, nekadašnjeg pravoca i saveznika svog oca Šea, od koga saznaje da je Brona zaista oživeo i da sprema osvetu protiv svih koji su nekada kumovali njegovom porazu. Džek po naređenju Alanova odlazi u legendarni grad Tiriz da bi od kralja Balinora dobio Mač od Šanare, jedino oruđe kojim se može suprotstaviti



Broni. Tamo ga, međutim, dočekuje neprijatno iznenađenje...

Igre firme „Legend Entertainment Company“ oduvek su bile veoma kvalitetne, ali su imale tu nesreću da njihova popularnost nikada nije dostizala onaj nivo koji je bio sasvim normalan za avanture „Lucas Arta“ ili „Sierre“. Iz dva razloga. Prvo, u „Legendu“, izgleda, nikada nisu davali poseban značaj nečemu što se zove marketing i reklamna kampanja igre.

Njihove avanture oduvek su na tržište dolazile „tiho“, bez ikakve pompe i agresivnih reklama u vodećim za padnim časopisima koji se bave zabavnim softverom.

Druga i možda još važnija stvar je vezana za konjicne prilično zastarelog igračkog interesea koga programeri ove firme već nekoliko godina uporno forsiraju bez namere da bilo šta menjaju. Staričnost „Legendovih“ igara, gde se trenutna situacija igraču u većini slučajeva prezentira samo pomoću slike, bez ikakvih animacija, sigurno je navela mnoge ljude da njihove igre proglase pomalo dosadnim. S obzirom da je ovajak način izvođenja manje-više poznat još iz doba ZX Spectruma i Commodore 64, ni je ni čudo što su samo „najzagrteniji“ avanturisti imali volje da igraju takve igre.

Kao što se i moglo očekivati, *Shannara* je tipičan proizvod firme „Legend“ koji se i pred nekoliko sitilijih izmena skoro nimalo ne razlikuje od svojih prethodnika. Avantura konceptski najviše podseća na kontroverzni *Superhero League Of Hoboken* koji je bio i ostao pravi primer za to kako potpuno apsurdna ideja može biti idealna podloga za dobru igru. Sličnost između ove dve igre je prevažno posledica činjenice da obe predstavljaju mešavinu klasične i FRP avanture.

Na primeru *Shannare* to izgleda ovako: Igrač vodi lik Džekia Omsforda koji tokom svog putovanja sreće ne-

koliko ličnosti koje će mu se pridružiti u njegovom opasnom pohodu. Grupa se sastoji od maksimalno šest članova, s tim što igrač ne može sam da odlučuje kada će nekog primiti, a kada otpustiti iz grupe. Prateći likovi većinom imaju pasivnu funkciju sve do onog trenutka kada im Džek naredi da nešto urade.

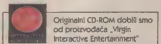
S druge strane, u toku borbi važnost pratilaca je znatno veća, pogotovo u podudalnim fazama igre kada grupa na padine veći broj neprijatelja i pred svake toga. *Shannaru* ipak ne možemo nazvati FRP igrom zato što ona u sebi sadrži i mnoge karakteristike običnih P&C avantura.

Tehnička izvedba *Shannare* je na visokom nivou, što se uostalom i moglo pretpostaviti imajući u vidu kvalitet prethodne „Legendove“ avanture *Death Gate*. Igra je i celini urađena u visokoj rezoluciji, uključujući i međutim-macije koje deluju zaista impresivno. Muzička podloga je takođe dobra, a ista je velika šteta što je broj melodija relativno mali, zbog čega se one suviše često ponavljaju (posle sat-dva igranja može vam se učiniti da slušate zagrebano ploču). Kao što je to već postalo običaj, pota CD-a popunjava digitaizovani govori.

Postoji, međutim, jedna osobina ove avanture koja nam se nimalo nije dopala, a to je način na koji su rešene scene borbe. Problem je u tome što se uccij igrača na lišod borbe ispoljava jedino kroz izdavanje nekolicine prostih naredbi ostalim članovima grupe. Većinom se radi o naredbama koje određuju da li će neki lik napadati najbližeg ili najslabijeg protivnika, ili će se, eventualno, braniti. Zbog sveopšte pasivnosti i izraženog automatizma tokom borbi stiče se utisak da su one većinom prethodno „zrežirane“ i podeljene tako da krajnji ishod uvek bude skoro isti. Ovo će sigurno razočarati neke igrače, a posebno pobornike FRP avantura.

Shannara je igra koja će se dopasti svim „ozbiljnim“ avanturistima, a pogotovo ljubiteljima epske fantastike. Igranje ove avanture biće dobra prilika da se ljubitelji „Mača od Šanare“ ponovo sretnu sa svojim omiljenim likovima, ali ovoga puta u jednom sasvim novom svetlu. Za one koji pak ne vole avanture, ovo jednog malog saveta: pročitajte roman „Mač od Šanare“ ako to do sada već niste učinili. Ne čete se pokajati.

Slobodan MACEDONIC



Originalni CD-ROM dobio smo od proizvođača „Virgin Interactive Entertainment“

ZANR: avantura
PLATFORMA: PC

84
Uspešna kompjuterska elevancija dela Terija Bruksa.
Loše rešen borbeni mod.

Gabriel Knight 2

The Beast Within

Hronični problem ljudi koji se bave pravljenjem kompjuterskih igara je nedostatak svežih i originalnih ideja. Ako bi pažljivije analizirali igre objavljene u, recimo, poslednjih godinu dana, verovatno bismo na prste jedne ruke mogli da prebrojamo one koje su u celini, ili bar delimično bile originalne, iako je doba zamisao bitna za bilo koju vrstu igara, avansurne su te kod kojih su ideja i scenario glavni faktor koji će odlučiti o njihovom (ne)uspehu kada se jednom nađu na tržištu.

U ovom do sada objavljenih konfiktivskih avantura ipak postaje i one koje bi se mogle nazvati „igrama za sva vremena“ jedna od njih je sigurno i „Sierriina“ legendarna video-balka *Gabriel Knight: Sins Of The Fathers*.

Nešto više od godinu dana pešo smo objavili rešenje poznatije avanture u SI 13, *Gabriel Nax* se vraćao da razreši još jednu vekovinu stari misteriju. Ovoga puta radnja igre se odvija u Nemačkoj, u gradu Minhenu i njegovoj okolini, gde je Gabriel nasledio popularno bogatstvo od svog deda-sinca Volfganga, uključujući i stari zamak Rittersberg. Kao i svaki prosečni Amerikanac koji doživi nešto što bi se moglo nazvati uzbudljivim, i Gabriel se odmah lano pe- ra kako bi svoje avanture vezane za vidu ubrzo pretocio u pisani oblik i time zaradio još više novca. Posle uspeha prve knjige, a u nedostatku inspiracije za sledeći roman, on odlazi u Nemačku nadajući se da će tamo naći na zanimljiv materijal, jedne noći dok je bezuspešno pokušao ao da svoj nekako smisljeni rečnik, ispred klupe njegovog zamka se pojavila grupa ljudi iz obližnjeg sela moleći za pomoć. Povod, nažalost, nije bio nimalo lep: jedan meštakin je izgubio kćerku u napadu podivljajlog vauka, ali je najudnije bilo to što su očevidci tvrdili da je ovet u sebi imala nešto ljudsko. Zainteresovan ovom pričom, Gabriel započinje istragu, a ubrzo mu se pridružuje i njegova prijateljica Gerjs Nakamura.

Posle Roberte Vilijams, sigurno najzanimljivija ženska „faca“ u „Sierri“ je Džejn Džensen (Jane Jensen), dama koja je nezaluteno dugo bila u senci svoje poznatije koleginice, iako je radila na mnogim starijim igrama ove firme. Ali, po svojoj avanturi *Gabriel Knight* koju je ona u celosti napisala i producirala, Džejn je „isplovila“ iz anonimnosti što joj je očigledno omogućilo da dobije zele- no svetlo da i ubuduće pravi igre po sopstvenoj ideji. Sledeći put svoje šefice Roberte sa horez avanturno *Phantasmagoria*, Džejn je odlučila da nastavlja *Gabriel Knighta* iako će bude poluigra-polufilm.

Na šest (!) kompakt diskova (dakle, jedan manje nego što je u bio slučaj kod *Phantasmagorie*, valjda zato da bi se ipak znalo ko je kome šef) smešteno je blizu 4 GB materijala od čega najveći deo otpada na digitalizovane video sekvence. Osnovna razlika između *Phantasmagorie* i *Gabriel Knighta 2* je u tome što su za *Phantasmagoriju* korišćene kompjuterski generisane pozadine na koje su „lepljeni“ glumci, dok *Gabriel Knight 2* predstavlja u potpunosti digitalizovana igra (poš Minhen a okolinom je digitalizovano), mada bi izraz film možda bio još prikladniji. Uvodna špic jasno govori da je ova igra pripremana u film-

skom maniru, jer kada se na jednom mestu nađu producent, režiser, glumci, kamermani, montažer, scenograf, šminker i/od onih to prestaje da bude na brzom sklepana igrlica i postaje skup i glomazan projekat. Upravo zato i nema razloga da trošimo reči na opisivavanje audio-visualnih kvaliteta igre - izostizni su.

Mada poseduje sve karakteristike filma, *The Beast Within* je u osnovi ipak avansura. Pehvalno je to što „filmovanje“ igre nije dovelo do značajnijeg pada igradke atmosfere, pa će oni koji su igrali *Sins Of The Fathers* lako uočiti konceptijsku sličnost između dve avanture. Primera radi, princip napredovanja kroz igru je ostao identičan: na početku su vam dostupne samo dve lokacije, a kako tokom istrage budete dobijali nove informacije, broj mesta koje možete posetiti će se postepeno povećavati. Analogno mapi Nju Orleansa iz prvog dela, lokacije u ovoj igri su obeležene na mapi koja prikazuje linije podzemne i



podzemne gradske železnice Minhenu. *Gabriel Knight 2* je inače podeljen na šest poglavlja (jedan CD - jedno poglavje osim malih odstupanja pred kraj igre), a tim što se, za razliku od *Phantasmagorie*, poglavja moraju igrati redom. Dakle, ako se neke zaglavije ne možete preskočiti deo igre kao što je to moglo kod *Phantasmagorie*.

Utisak o tehničkoj savršenosti igre izvare dve „sličice“. Prilično ranočevanje predstavlja činjenica da je kretanje glavnih likova veoma ograničeno. U većini scena Gabriel ili Gres stvoje ukopani u mesu sve dok igrač kursorom ne klikne na neku bitan predmet ili mesto na ekranu. Tada se glubno aktivira snimljena video-sekvenc a kojoj glumac prilazi datom mestu i izvršava određenu radnju. Iako to izgleda zaista impresivno, mišljenja smo da bi se mnogo bolji efekat dobio da je digitalizovanom spratju omogućeno potpuno slobodno kretanje u sceni, a da su kamerom snimljene samo neophodne radnje (uzimanje i korišćenje predmeta i sl.). Druga zamerka se odnosi na izbor glavnog glumca. Ne toliko zbog njegovog stasa (suo o tome treba da za ženski deo publike), koliko zbog prilično tupog glasa i izražajnog gužvačkog akcenta koji će ljudima sa slabijim znanjem engleskog jezika zadati probleme. Zaueta ne razumemo zbog čega je glavni glumac (zvestni Din Erikson, [Dean Erickson]) komentare koji prate pojedine poteze uzgovarao bezvoljno i bez imalo dinamike u glasu.

Retki su oni koji će moći sebi da priušte takav lajosz da svojoj kolekciji igara pridodaju i ovo „Sierri- no“ remek-delo. Srećom, u gradu postoji nekoliko odevika na čijim pločama se može naći *Gabriel Knight 2* - igra je za svaku preporuku i treba je pogledati makar toliko da bi se shvatilo do koje mere je napredovala kompjuterska tehnologija. Izgleda da je došlo vreme da počnemo da radujemo pojmove „glavni film“ i „igra film“! Ko zna, jednog dana će možda biti ustanovljena i nagrada Oskar za glumačka i ostala dostignuća u žanru kompjuterskih igara.

S. MACEDONIC

CD-ROM ustuzbu: „Espro“

ZANR: avantura

RAZLIČNOST

94

94



Filmis trier koji se igra izuzetan scenario.

Ograničeno kretanje likova.



Duffy Duck In Hollywood

Iako u crtačima glavnu reč vodi Duško Dugouško u računarskim igrama da leho zastupljeniji je njegov veliki suparnik, egocentrični Patak Dača, stinomim za pronaljevi i snažnijim karakter koji neredko izvodi debili kraji.

Nova avventura stavila Daču u ulogu detektiva koji treba da sakupi sve šupane dinamita koji je stekobitni tajanstveni lopov raseljao po mnogobrojnim nivoima. Na kraju mu ostaje da ukradene Oskare vrati pravom vlasniku, a beskompromisno lovušni smesta iza brave na duže vreme.

Ova klasična platforma dolazi iz "Time Warner", softverskog ogranka filmske kompanije "Warner Brothers" i pripada novom ratu za platformsku igru kojeg čine igre tipa *Akaldin*, *The Lion King*, *EarthWorm* i druge. Po kvalitetu jedva da zaostaje za pomenutim hitovima. Svi nivoi podeljeni su na po tri podnivoa koji čine tematsku celinu vezanu za neku od filmskih žanrova. Tako je prvi nivo uvijen u ruho Dvileg zapada, drugi smešta nasleg junaka u ambijent iz horor filмова, treći u vreme Robina Huda (seize se craća za Dačom u ulogi Robina), četvrti se odvija u istočnja-



golim rukama i to prilično efikasno.

Pre početka igre treba se odlučiti za jedan od šest ponuđenih podnivoa (koji čine dva nivoa), a dalje se može kći tek kada se pređe svih šest, posle čega sledi obračun sa prvim Glavejcom, velikim patkom sa pištoljem.

Kako je već pomenuto, cilj svakog nivoa je pronaći sav dinamit koji je često skriven u rupama i na sličnim manje vidljivim mestima, tako da se treba zaista budljivo u svakoj piksotini. Broj preostalih dinamita može se videti pauziranjem igre (prestakom

čkom kung-fu stila). Svaki nivo ima svoju preladu mnogobrojnih likova, karakternističnu pozadinu i muziku, a i Dača se ponaša različito u zavisnosti od ambijenta. Naprimera, na prvom nivoa Dača ima pištolj kojeg operma različitom vrstom municije, dok se na kung-fu nivou bori isključivo

na "START". Vreme za ispunjenje svakog podnivoa je ograničeno, a obavlja se tek po prelasku na sledeću deonicu.

Pokretni su standardni za ovaj tip igara. Međutim, sem uobičajenih radnji (skok, saginjanje, pušenje i dr.), od velike su važnosti i pogled nagore i nadole (pretskom na strelcu za gore, odnosno dole) koji omogućuju da osmotrite platformu na koju treba da naskočite ili dostočite, kako se ne bi desilo da padnete u zagrljaj nekog od sivom mnogobrojnih smetala.

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 i 2 nivo

84

↗ Vrlo dinamična radnja i značajna raznovrsnost elemenata.

↘ Loš i nepraktičan raspored tastera i nepostojanje tihni za nivo.



Neobične auto-moto simulacije su poslednjih godina značajno dobile na popularnosti, kako na kompjuterima, tako i na konzolama. Ta činjenica bila je dovoljan podstrek "Seginom" timu da napravi ovu zanimljivu igru.

Street Racer je jedna od retkih igara koja omogućuje igranje čak četiri igrača istovremeno (naravno, pod uslovom da postoji dodatni za priključivanje četiri džepoda). Osim toga poseduje i veoma opsežan Opcioni meni pomoću koga se mogu doterati i najmanje stinice, počev od nivoa težine, pa do opcija koje se odnose na isključivanje kolizija (sudara), odno-

sno usporjenja kada se sledi sa staze. Poseban del ovog menija posvećen je konfigurisanju kup sistema takmičenja koji se vozi na maksimalno 24 izabranne staze.

Sledeće što treba izabaviti jeste tip trke. Osim klasične trke za plasman postoji i tzv. *Head To Head* mod u kome učesnici samo dva igrača u direktnom okršaju (narocito je zanimljivo ako igraju živi protivnici). *Rumble* mod predstavlja trku po kružnoj stazi u kojoj je prvi cilj umisliti zaštitnu ogradu sa strane, a zatim elegantno izgurati sve protivnike sa staze. Najblesavija opcija je *Soocer*, kojim se razpčinje fudbalska utakmica u kojoj, umesto klasičnih igrača, učesnici su motorizovani likovi iz igre. Cilj je umerati lopu u gol i, naravno, poražavati što više protivničkih igrača.

Možete birati između osam različitih likova od kojih svaki ima specifične karakteristike prikazane u donjem desnom delu ekrana, kao i specijalnu tehniku za krutjanje protivnika. Razmolkost staze je prikljna, obuhvata 8 pisača sa po tri različite staze. Verovatno vam je do sada već jasno da je *Street Racer* sve osim kulturne trke sportu: nastrojnih ri-

vala. U to čete se uveriti neposredno po startu, kada grmalni poraz vas počne da vas pesniči do besvesti. Da niste od šedera pokazate priiskom na tastera 'A' i 'C' ('B' služi kao gas), čime napasniku uzvraćate istom merom. Ali i pored dobre zabave koju pruža sažanje, ne bi bilo loše stiči na cilj što bolje plasiran, je to jedini način za sakupljanje bodova. Da biste triku zavrtili što efikasnije, potrebno je da sakupljate sve dodatke koji se nalaze na stazi (ovim eksplozivna, koji vas značajno usporava). To su najbiece razni turbo pogoni pomoću kojih se najvećekasnije izvlači iz gužve, a aktiviraju se istovremenim pritiskom na dva tri tastera desnog dela džepoda.

U modu za jednog igrača *Street Racer* nije naročito zanimljiv, pretežno zbog nestimulativne retardiranosti protivničkih igrača, dok će dva ili više igrača sigurno naći novi model zabave za besane noći.

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 i 2 nivo

78

↗ Velika razmolkost i sjajna atmosfera u igri za više igrača.

↘ Siromašna grafika i slaba predjednost staze.

SEGA

kućak

Boogerman

On je zelen, ne preterano kulturni u svrhu, obojan, nevaspitan, liguav, jednom rečju najodvratniji likak video igre u istonji. On radi upravo ono zbog čega smo mi u mladim godinama fasiovali batine i to na najgledniji moguć način. Da to je on, superheroi iz kanalizacije, jedan i jedini Bugerman.

Sepejanje u pločomskim igrama smo do sada uništavali nò sve moguće načine. Ili se bar tako činio. No, da li bi vam palo na pamet da na pretničku bacite silnu iz nosa, odvraćate ga glasnom podrugom iz „dubine duše“, ili, što je najgore, srljate udara „crvenog umagana“ koji betne sve pred sobom? E, upravo je to ono što se od igrača očekuje u ovoj obaćenoj igri iz „interplaya“ koja je od samog dolaska Mega Drivea kod nas postala svojevrsna hit.

Bez obzira na izrazito negativan pedagoški efekat, Boogerman je vrlo stapaćuna arkaida po sistemu „magaziti“ i zaslini sve što mrdi“ sa leptom grafikom, izrazito „modna i suviše realnim zvučnim efektima i veselom atmosferom. Priča oko zapleta jeste originalna, ali ovaj opis je dovoljno gadan i bez njenog prepištavanja, te ćemo preskočiti tu formalnost.

Radnja je podeljena na dvadesetak nivoa u različitim pesažima (juma, kanalizacija, grad itd.), a



osnovni cilj svakog nivoa je dokopati se izlaza. Nije loše usput sakupljati grudvice litaja (šta bi drugo jedan liguavac mogao da sakupi) koje donose bolji „podrig“, boćice mleka za jače oružje, šargarepe pomoću kojih Bugerman može nakratko da poleću (priskokom na taster 'B' i odmah za njim 'C') i drugih korisnih stvarića.

Prvi dodir sa neprijateljem nije smrtonosan, ali tada plašt požub, što znači da će sledeći dodir s nekim napasnikom rezultovati pretvaranjem u zelenu baricu i gubljenjem života. Energija se obnavlja skupljanjem crvenog plašta na koje čete tu i tamo naili. Kraj svakog sveta donosi i nekog Glavoncu, ali sreća je da se, bez obzira koliko često gmiul, uvek možete vratiti (šifra se automatski generiše, treba samo stisnuti START dugme).

Kontrola je standardna, tako da priskok na taster 'A' osvrtaće kopanje po nosu i izbacivanje sadržaja na ružičtđ nestrčnika, taster 'B' predstavlja skok,

a 'C' podrgrivanje u stojećem stavu, odnosno „puštanje goluba“ kada ste u čučnju. Dubi pentak na 'C' taster omogućava Bugermanu da se propisno napne i prosto eksplodira, čime eliminiše veći broj neprijatelja istovremeno.

Za kraj savet: ne igrate suviše glasno u vreme ručka i ne imitirajte Bugermana pred nastavnicom u školi, ili za stolom - skupo će vas koštati.

ZANR: platformna igra

PLATFORMA: Mega Drive II, PlayStation, PC

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

Igra sa obiljem fizioloških procesa? Sjajna ideja!

Nepotpuna grafika i opšti utisak nedovršenosti sa manje bagova.

NBA Jam



Iako duže vreme prisutna u verzijama za Segu i PC računare, „Arkaidnoga“ akciona arkaidna simulacija NBA Jam i dalje je među najkvalitetnijim i najdraženijim igrama u većini segotika. Razlog za to leži u vrlo karakterističnom izvođenju koje se ne vidi često u igrama ovalnog npa.

Arkaidne sportske simulacije, dakle one koje se ne trude da verno oslikaju neki sport sa svim njegovim pravilima i zakonitostima već potencijalu samu srč akcije, naročito su bile popularne u vreme kada niko od naših današnjih čitalaca nisu bili ni rođeni. Ta da se nije znalo za bolji kompjuter od Commodora 64 i ZX Spectruma (nećemo vam zameriti ako ne znate o čemu pričamo), kada su besane igrače noć bile lipjanje zvucima iz igara kao što su One On One, Street Sports, Asterball i slične. Razlog za čitavu ovu priču je što se autor ovih redova, kada je prvi put zaigrao NBA Jam, sa seom podseio starih, dobrih vremena kada je „uzimao menu“ ključnicima iz konštituka u igrama tog tipa.

Tu su reči koje mogu da poleću ono što se zbiva na ekranu NBA Jamma (AKCJA, AKCJA i OPER, AKCJA, AKC-

fične karakteristike koje su ocenjene od 1 do 10, a odnose se na umeće zakucavanja, šutiranja trojki, blokiranja i niz drugih osobitosti. Glavno zakucivanje se vrši upravo na tom polju, kada u zavisnosti od tipa protivnika i toka utakmice treba sklopiti pobeđnički tandem koji će svojim izblim karakteristikama doći do rivača na parketu.

Tasteri na desnom delu džojstika imaju tri osnovne funkcije: šut, odbranu i dodavanje kombinacijom šuta, odbrane i pravilnog ulaza pod kos ostvaruje se jedno od niza spekulativnih zakucavanja. Van poseda lopte - priskokom na taster za dodavanje vrši se blokada protivničkog igrača, a dodatim priskokom na dugme za odbranu obavlja se „nežno“ guranje protivnika u cilju odmazdjanja lopte.

Mogućnosti izvođenja različitih poteza i planiranja taklike se pružaju unedogled, samo treba eksperimentirati i ne očajavati posle prvih stotina izgubljenih partija.

Softverske kvercije ustupio: „Digi Tech“

ZANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Mega Drive II, PlayStation, PC

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

OSNOVNA KONTROLA: Džojstik

lopte, korake, duple, faulove, slobodna bacanja i druge ometajuće faktore, koji su iz čudnih razloga uvršteni u pravila košarkaškog sporta, možete lako da zaboravite. Sve što je potrebno je sačuvati loptu, dokolirajući se do protivničkog koda, a onda što leptre poverovati. Nema previšle filozofiranja, samo čista igra, dva na dva.

Ponudnih igrača je napretek. Iz svih klubova istočne i zapadne konferencije ima po pet igrača, od kojih po dvojicu igraju zajedno, a na kraju svake četvrtine moguće su izmene. Svako igrač ima speci-

Izuzetno živahna igra sa obiljem akcije i atraktivnih poteza.

Nedovoljno doterana grafika, prevelika nerealnost.

Trilogija *Alone in The Dark* francuske firme „Infogrames“ u istoriji kompjuterskih igara ostaće zabeležena kao jedna od najuspešnijih. Posebno veliku popularnost dožive je prvi nastavak, što nije bilo nikakvo čudo jer se radilo o jednoj od prvih ozbiljnih igara namenjenih PC kompjuterima koji su u to vreme stidljivo počeli da osvajaju igračko tržište. Ali, posle tri nastavka, programeri „Infogamesa“ su oduševili da svog junaka Edvarda Kambuja pošalju u zasluženu penziju i da umesto njega na pozemnicu dovedu mlade snage očišćene u liku Vilijama Tibsa (William Tibbs, studenta iz Pariza).

Time Gate je zajedničko ime za novu „Infogramesovu“ seriju igara baziranu na istom načinu zvođenja kao i *Alone in the Dark*. Zamisljena u vidu trilogije, serija *Time Gate* obuhvata tri priče vezane za tri različita vremenska perioda u kojima će se naći glavni junak Vilijam Tibs zahvaljujući mogućnosti putovanja kroz vreme. Prva epizoda pod nazivom *Knights' Chase* najvećim delom se odvija u prošlosti, dok će radnje druge i treće epizode biti smeštene u sadašnjost, odnosno budućnost.

Osnovni zaplet igre zasnovan je na do sada n puzi gpi (temu a teži beskonačnosti) „preživljavanj“ temi o hrabrom Mlađaku koji kreće u veliku avanturu kako bi spasio svoju Verenicu iz kandži opakog Negativca. Ono što je, međutim, u čitavoj priči originalno jeste da se ona događa u srednjevekovnom Parizu (1329. godine) i da je povezana sa legendom o vitezovskom redu Templara. Ovdje, naravno, nemamo namenu da držimo čas istorije, ali ćemo reći samo da su Templari bili duhovni viteški red osnovan 1119. godine sa zadatkom da

Time Gate Knight's Chase



štititi hodočasnike koji su iz Evrope šli za Jerusalim da bi videli Hristov grob. Tokom dva veka postojanja Templari su izrazili u moćan i poštovan red. Međutim, 1307. godine francuski kralj Filip II je uz blagoslov pape Klementa V raspustio ovaj red, prigibalo najvećeg deo njihovog bogatstva a najistaknutije vitezove pohapasio. Tokom brojnih sudjenja koja su prerasila u farsu, preko 500 vitezova je osuđeno i pogubljeno. Nazad, 1314. godine na smrt je osuđen i poslednji Templar posle tega je red nestao. Ali, iako od tog trenutka istorija više ne beleži egzaktno postojanje Templara, mnoge legende govore da su oni i dalje nastavili tajno da deluju.

Kao što smo već rekli, *Knights' Chase* se konceptualno po svim kriterijumima oslanja na seriju *Alone in The Dark*. Princip igranja je ostao isti – glavni junaka vodite kroz prostorije „opremljene“ statičnim kamerama koje ga na različite načine kadriraju u zavisnosti od toga gde se on trenutno nalazi. Pritiskom na taster „Enter“ pozivate meni u okviru koga su prikazane sve trenutno raspoložive opcije i svi predmeti koje nosi lik. Ikonice u levoj polovini ekrana simbolizuju radnje koje se mogu izvršiti sa trenutno selektovanim predmetom, a ikone u desnoj polovini zamenjuju naredbe: FIGHT, OPEN/SE-ARCH i PUSH. Igra ima tri nivoa težine koji prevensivno utiču na to kakve će osobine imati neprijatelji u toku borbi.

Treba poopraviti lepu osobina da se nivoi težine mogu menjati u bilo kom trenutku igre, što omogućava da se tvrdi protivnici lakše savladaju.

Najznačajniji pozitivni pomak u odnosu na *Alone in The Dark 3* ostvaren je na polju tehnike kojom su crtani likovi u igri. Da bi dobili na kvalitetu, a da u isto vreme ne bi izgubili na

bezini, dibrajneri su tokom rada na stvaranju likova upotreabili mali trik na osnovu vektorske spravnosti lepila su bimipragnne sekvence i time postigli značajno poboljšanje u njihovom izgledu. Na taj način likovi su dobili jasno izražene crte lica i odelu s velikim brojem detalja. Pored toga uzet je u obzir i unaj osvetljenja na sve objekte, što znači da je izvršeno njihovo sećenje u zavisnosti od pravca i ugla pod kojim svetlost pada na njih. Ovo deluje naročito efektno u mračnim prostorijama u kojima postoji jedan tačkasti izvor svetlosti (lampa, vatra u kaminu i sl.). Što se animacije tehnike tiče, ona nije zabeležila značajniji napredak – likovi se i dalje kreću kao da su u gipsu. Ukočenosti je možda malo manje izražena nego ranije, ali je kretanje i dalje za klasu lošije od onoga što smo videli kod konkurentskih igara kao što su *Fade to Black III* i *Alcove*.

Kompletna igra, zajedno sa svim međuanimacijama, zauzima na CD-u svega 155 MB, a minimalna konfiguracija na kojoj će proraditi može se za današnje pojmove smatrati relativno skromnom: 486DX/33 MHz, 8 MB RAM-a, CD-ROM dvostruke brzine i 25 MB prostora na hard disku. Kad već govorimo o hardverskim zahtevima, moramo da istaknemo konfiguracioni program za podešavanje zvučne karnice koji serijski podržava i račun i automatsko detekovanje parametara, ali se u praksi ispostavilo prilično čudno. Funkcioniralo samo opcija Auto-detect koja detektuje čas osobinomu čas kesnaostobim zvučnu karticu, stvara probleme kod detekcije MIDI sinetize i ne dozvoljava bilo kakvu iservenciju od strane korisnika.

Knights' Chase je duga i vrlo dobra arhaidna avantura koju će ljubitelji *Alone in The Dark* serije rado igrati. Međutim, tehnički gledano, ona ipak nepada prošlosti i pored neospornih poboljšanja koja su u nju uneta. Moramo priznati da smo od igre očekivali više – finije animirane likove, značajniji napredak u zvođenju (kamere koje prate lik, pa čak i SVGA rezolucija). Umesto toga dobili smo neku vestu „četrivog nastavka“ serije *Alone in The Dark* koje je u suštini izmenjeno samo ime. Ipak, *Knights' Chase* zaslužuje da mu se posveti pažnja.

Slobodan MACEDONIC



Originalni CD-ROM
dobili smo od
izdavača „Infogrames
Entertainment“

ZANR: arhaidna avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Zanimljiva priča.
Poboljšan
izgled likova.

U osnovi nova (prosečna)
varijacije na
temu *Alone in
the Dark*.

TROOPS

Još pre par godina, kada je objavljen famozni *Cannon Fodder*, globaino tržiste kompjuterskih igara se zapalilo pucalcima drugacijim od *Doom*ovih igara sličnog karaktera. Inspirirana sjajnim poduhvatom „Sensible Software“ (i punim kasama), firma „Mindscape“ se odlučila da napravi nešto slično. U slučaju *Troops* reč je o situiranim vanzemaljcima insekcijskih dimenzija. Iako su vrlo male, bučnice nisu nimalo naivne (sa gomilom naučavanja koje ne se sa sobom). Tema igre je više puta prožvakana preko sage o „Predatoru“. Grupa malenih vanzemaljaca dolazi baš na našu planetu da lovi svoje protivnike, takođe slične kreatre sa drugih svetova. Borba i trčke odvijaju se u (za njih) ogromnim baštama, kuhinjama, kupatilima. Igračisti su sa peskom itd. Pre godinu dana na PC-u se pojavila donekle slična igra, *Battle Bugs*, pod pokroviteljstvom „Sierra“.

U igri je zastupljena gomila prepreka i zagonetki karakterističnih za svaki od 70 nivoa, prepunih farsne grafike. Svaka zagonetka ima više rešenja za prelazak na sledeći nivo. Zadaći variraju po težini od jednostavnog gurajući kamenja na prvim nivoima, do kompleksnijih radnji tipa levanja i bombardovanja neprijateljske baze na kasnijim nivoima. Da igra ne bi bila suviše zamorna poput iscrpljujuće zarezinje *Lemmings*, programeri su se potrudili da omogućie igraču prelazak nivoa „jednostavnim“ istrebljenjem protivnika.

Svaka vojska ima svoja vozila, pa i bujavi vanzemaljski: automobile, džipove, tenkove i futurističke robotičke kojima upravljaju mašinar. Naočito je zanimljivo na nivou Toy Room (soba sa igračkama) kada teško uvidate razliku između vašeg vozila i linetne igračke, dok protivnik „gazi“ vaše trupe. Pre početka mislite binaje jednu ili dve nacije vanzemaljaca (ukoliko igrate sa prijateljem) od mogućih 40 i kolčinu vojska koju vodite sa sobom u prvu misiju.

Akcija se odvija u gornjem delu, dok se u donjem delu ekrana nalaze kontrolne opcije i informativni skrinovi. Jedan od takvih jeste skrolujuća mapa. Pomoću nje možete videti neprijatelja koji se približava, projektil koji lete ka vama kao i kompletan ekstenjer (bilje, kameniče itd.) nivoa. Pored mape se nalaze ge-džeti sa opcijama: di-

sketa (poimanje/učitavanje pozicije; ponovo startovanje misije, i slično), lupa (zanimanje i smanjivanje mape), knjiga (potpuni „game status“), koliko ste vojnika izgubili, koji put igrate neku misiju, koji vojnika ima koje oružje u upotrebi i karakteristike istog. Ge-džeti sa „H“ je help, tj. kompjuter vam pomaže oko nekog problema ili predlaže raspored vojnika u neku od formacija. Poslednji ge-džeti aktivira radar posle klika na nekog od malih razlika.

Ispod ovih funkcija se nalazi šest kontrolnih gvožeta. Sa njima dodeljujete komande prethodno određenim vojnicima. **Pesnica** je arsenal oružja u upotrebi. Tu se mogu naći mine, rakete, različiti kalibri konvencionalnog naoružanja (npr 20 mm, 50 mm), bacači plamena itd. Štit sevara različito pošte oko jednog ili više mališana sa mogućnošću kalibracije strelicom u donjem redu. Ključ se aktivira prilikom rešavanja problema. Obično se u desnom prozoru umesto radara dobije lik odbranog vojnika sa njegovom snagom i inventarom. Poslednja dva ge-džeta služe za brzo stvaranje formacije, kao i za brzo napade na protivnika.

Postoji nekoliko vrsta vojnika (foot soldier, grenadier itd.), iznad svakog od njih je simbol oružja koje koriste (mala granata, dinamit itd.) tako da igrač u svakom trenutku zna šta koji od vojnika može da uradi. Duplim klikom miša na vođu jedinice dobijete opcije kretanja u formaciji (wedge, wall, pincer) ili postavljanje mameca (decoy). Spisak se pojavljuje u desnom skrinu i izborom jedne od funkcija mališani formiraju jedinicu i kretaju se na distancu prethodno određenu datom vektorskom mrežom.

Ideja o načinu kretanja nije originalna, pogotovo kada bezuspešno kliknete mrežom po vojnicima dok mali imobilni stoje prevraćajući se u crne mirje pod dejstvom super-ničnog lasera. Zvučni semptovi u potpunosti su usklađeni sa radnjom koju vojnik obavlja (cukljanje prilikom nestajanja energije govori o tome kako pomenutog hvata panika), a muzika se može porediti sa izvrsnim modulima u *Cannon Fodder*.

Igru smo probali na Amigi 1200 sa Atari 2x CD-ROM drajvom koristeći standardni CD32 emulatorni softver. Nije bilo nikakvog kočenja ili usporavanja prilikom rada tako da se ovaj način igranja preporučuje svim Amigistima vlasnicima CD-ROM-ova.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio: „Shine Club“

ZAMB: srebrnasta igra

PLATINUM: Amiga i PC/CD32

90

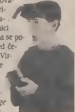
Odična asimilacija već viđenih igara sa dodatnim akcama.

Teško dodeljivanje funkcija levari potpuni užitek

R-Zone za „na čelo“



Posle *Virtual Boys*, prvog jeftinog kućnog VR sistema, iz firme „Tiger Electronics“ potekao je zanimljiv kvazi-VR sistem za igranje pod neverovatnom cenom od svega 30 američkih dolara. Radi se o „mini varijanti“, gde su ekran i zvučnici smešteni u malu kuličicu koja se pomoću trake pričvršćuje ispred čela. Dakle, ne radi se o pravom Virtual Reality aparatu, s obzirom da postoji samo jedan ekran, ali se on projektuje na glatkoj providnoj plastici, što stvara utisak da slika lebdi ispred očiju, tako da je doživljaj sasvim približan onom na pravim VR uređajima. R-Zone radi na četiri AAA baterije, koristi izmenjive kertridže, a izbor igara je zadovoljavajući (*Judge Dredd*, *Daytona USA*, *Mortal Kombat 3*, *Betman Forever* itd.). (gf)



Spud!

Trodimenzionalno izvođenje je retkost kada su u pitanju Point & Click avanture. Jedan od takvih slučajeva je igra čudnog naziva *Spud!*. Renderovanja grafika zaista fantastičnog izgleda, zanimljive zaplet i obilje humora obećavaju dobru zabavu pasioniranim avanturistima.

Naš dežurni avanturista, Slobodan Macioneć, bacio je pogled na demo koji nam je stigao i rekao da igra „obećava“. (nv)



Džuboks za Segu

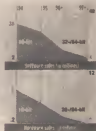


Aliko vam je dosadilo (a sigurno jeste) stalno gašenje konzole, vađenje i stavljanje kertridža kad god vam je do igranja, onda je proizvod firme „ASG Technologies“ pravi način da

pomoćno teško isprošeni džeparac. Naprava pod imenom *Video Jukebox V7* je skalamentna veličine dve konzole u koju se istovremeno može smestiti o različiti kertridža kojima se momentalno pristupa pritisком na taster. Što je još slađe, moguće je spojiti čak šest ovih uređaja istovremeno, tako da primenom jednostavnih algebarskih operacija dolazimo do cifre od 36 „umreženih“ kertridža. Zgodna džidža-budža za sve koji su skloni zagublivanju svani, ali ujedno i proizvod koji bi mogao da omogući proizvodnju igara na većem broju kertridža, što bi sigurno drastično uticalo na njihov kvalitet. „ASG Technologies“ se nalazi u Kaliforniji na adresi: ASG Technologies Inc. 1601 Civic Center Dr., Suite No. 203, Santa Clara, CA 95050. Za one sa dežurnim novčanicima sledi i broj telefona u Americi: (408) 247-9373. (gf)

16 ili 32?

Velika ekspanzija najmodernijih 32-bitnih (pa i 64-bitnih) konzola, započeta pre nekih godinu dana, polako ali sigurno hvata korene u svim delovima zapadnog sveta. Iako je i dalje daleko veći broj korisnika 16-bitnih konzola (Sega Mega Drive, SNES i dr.), predviđana kažu da će već u toku 1996. godine moderne 32-bitne mašine preuzeti glavnu reč, pa se čak očekuje da će se broj njihovih korisnika do kraja ove godine udvostručiti. To se odnosi i na softversku industriju, što je vlasnicima PC računara više nego poznato. Ovi podaci se odnose na zapadno tržište, ali i na našem terenu realno je očekivati skoro punu afirmaciju moćnih konzola kakve su *Sony PlayStation*, *Sega Saturn*, *Atari Jaguar*, *Nintendo Ultra 64*, *Panasonic REAL 3DO* i drugih. (gf)



Ribe u mreži

Lepa vest za sve muške zaljubljenike u računare, koji svakim danom imaju sve veće šanse da preko svog sićkajumskog ljubimca stupe u kontakt sa živim ženama, za razliku od do sada popularne GIF vanjane. Naime, dva nedavno sprovedena istraživanja govore o velikom porastu broja ženskih korisnika Interneta, tako da žene čine, prosečno, 25 do 33 procenata korisnika između 18 i 24 godine. Od ukupnog broja korisnika širom sveta (oko 40 miliona), 8 miliona (20% otpada na lepši pol i taj broj je u rapidnom porastu. Nadajmo se sa mo da im se kompjuteri neće baš toliko dopasti, jer će u protivnom žurke postati dosadne. (gf)

Transport Tycoon Deluxe



Jedna od zapaženijih upravljačkih simulacija prošle godine, *Transport Tycoon*, pojavila se u novoj, raskošnijoj verziji: Pored kreiranja sopstvenih terena i opcije mrežnog igranja (što postaje standard svake ozbiljnije igre), *Transport Tycoon Deluxe* donosi četiri različita sveta sa osobenim klimatskim karakteristikama - ledenim, tropskim i umerenim temperaturama. Tu je i Toyland u kojem su svi objekti bučasto dizajnerski. Ova CD igra radi i na 486/25

MHz sa 4 MB RAM-a, što je čini pristupačnijom za što krug domaćih igrača. (nv)



Problematični prsti

Programeri firme „Bullfrog“ su se prilikom konversiranja igre *The Sims Park* za japansko tržište suočili sa krajnje neobičnim problemom: jedna od scena iz originalne igre prikazuje dva biznismena kako pregovaraju u nračnoj sobi. Kao što je slučaj u većini animiranih filmova i igara, dotični biznismeni su predstavljani sa samo tri prsta šake i palca. Dok bi na drugim prostorima to prošlo neopaženo, u Japanu je pokrenulo pravu buru nezadovoljstva, s obzirom da tamnoshnja majlijaška organizacija, čuvena jakuze, praktkuje odsecanje prstiju kao kaznu za neloyalne pripadnike. (nv) (gf)



Nemirni snovi piratski

Ako je verovatno statističarima, u poslednje vreme zabeležen je ogroman porast broja nelegalno kopiranih igara. Ta činjenica je ljudi iz „Domarka“ popisno izmislila, pa su se njihovi stručnjaci bacili na projektovanje prvog, navodno 100% efikasnog uređaja za zaštitu CD softvera.

Laserisk, kako glasi ime uređaja, kombinuje klasičnu softversku kriptozastitu i fizičke markeze na laserskom disku. Softverski deo zaštite je inkorporiran u izvršne fajlove igre i prilikom učitavanja proverava lokaciju fabrički urezanih markera na disku, koji čine svojevrsan „očeski prsta“

CD ploče. Ukoliko ih ne nađe, učitavanje igre se neće dovesti. Prvu proveru u praksi novi sistem zaštite doživio je sa igrom *Championship Manager 2* i, kako kažu „Domarkovci“, pružio



očekivane rezultate. Možda će ovaj izum biti ono što će CD medijum spasiti sudbene fiopi diska. (g)

Sa VR kod zubara

Pored globalnog zagađenja i drugih ekoloških problema, opadajuće standarda i krize morala, u nepremostive probleme savremenog čoveka svrstava se i odlazak zubaru. S obzirom da sama pomisao na prepuštanje svoje čeljusti nekom „kasapinu“ sa diplomom Stomatološkog fakulteta navodi hladan znoj na čelo, engleska firma „Virtual Products“ ponudila je svoj novi proizvod u obliku prikladnih VR naočara sa zvučnicima koji se stavljaju na uši. Naočare se mogu spojiti sa odgovarajućim PC, Amiga ili Apple računarnom, dok je izbor softvera stvar lekara (preporučuju se 3D muzički spotovi ili dokumentarni filmovi relaksirajuće prirode). Čaka je u tome da se pažnja pacijentu u potpunosti skrene na sadržaj koji mu prolazi pred očima. Što zahvate čini praktično bezbolnim, a i lekarima umnogome olakšava posao. Ovaj sistem već neko vreme primenjuju lekari u nekoliko privatnih ordinacija širom Engleske i kažu da ima značajnog uspeha. (g)



Revolution X

SEGA

Najpoznatiji izdavač igara za Sega konzole, „Acclaim“, izbacio je prvu igru s pedigreom jednog muzičkog benda. U pitanju je popularna grupa „Aerosmith“ koja,

između ostalog, značajnu pažnju u svojim pesmama poklanja video igrama i njihovoj popularizaciji među mladima. *Revolution X* je pucačka igra sa avanturističkim prizvukom u kojoj jedan ili dva igrača treba da se izbore za slobodu sveta koristeći muziku kao oružje (nije nam baš najjasnije na koji način). Igra se u Americi pojavila krajem decembra prošle godine, ocenjena je kao solidna, a kada će doplivati do nas nije nam poznato. (g)



predstavlja

PC

Manic Karts

Makon *Super Karts* i *Virtual Karts*, iz „Virgina“ stide treći pretendent na titulu najboljeg kartinga pod imenom *Manic Karts*. Demo koji smo imali prilike da smo garantuje dobru zabavu svim ljubiteljima simula i vožnje, a naročito onima koji nemaju prilike da se oporabu u vožnji pravog kartinga. *Manic Karts* će u ravnomerno moći da se vozi i na slabijim platformama što igranje u SVGA nije obavezno, a možete i saznati desiti broj frejmova u sekundi. Moći ćete da se tano-



te u osam zemalja sa po šesnaest staza što je više solidan broj. Postoje tri nivoa težine: amater, poluprofesionalac i profesionalac. Igranje pod mežom je takođe podržano (a ono je u poslednje vreme postalo omiljeno među „neozbiljnijim“ članovima redakcije). *Manic Karts* je u svakom slučaju igra na izuzetno tehničkom nivou, a o njenoj budućoj popularnosti svoj ćete dati kovanici. (gk)

Resurrection: Cyberia*

Popularna *Cyberia* dobila je nastavak pod nazivom *Resurrection*. Očekuje nas potpuno nova priča, nov način igranja i poboljšana grafika. Većina otkrila podneća na *Rebel Assault* stil izvođenja, što samo po sebi podrazumeva dobru zabavu. (gv)

Patuljci iz Zapadne žume

Edvard Del Kastiljo (Edward A. del Castillo), producent igre *Command & Conquer* najavljuje nove „Westwoodove“ igre:

- Direktni nastavak *Command & Conquer* nosi radni naslov *Tiberium Sun* i osnovna promena je što pored GDI i NOD sada postoji i treća sila koju čine biljke i životinje koje su mutirale i postale agresivne.
- Igra čiji je radni naslov *Red Alert* je zapravo prethodnik *Command & Conquer*. Radnja se dešava u paralelnom svetu gde nije bilo Drugog svetskog rata. Staljin je osvojio pola Evrope i pedesetih godina počinje veliki sukob između Istoka i Zapada. Pošto nema Tiberijuma neće biti ni harvestera, nego će se rude kopati iz rudnika. Postojeće pomorske i vazdušne bitke.



- Dugo očekivani nastavak *Lands Of Lore 2* pojavio se ove jeseni. Prvičienje igre traje toliko dugo zbog razvoja nove 3D-grafičke Video-Overlay tehnike, kao i veštačke inteligencije za čudovišta u igri. Tako, na primer, dva čudovišta mogu da se „posvadeju“ oko toga ko će da vas napadne, itd. Priča prati dobrog sina zle veštice iz prvog dela koji treba da povrati ugled svom imenu i oslobodi se prokletstva koje ga stalno menja iz normalnog izgleda u malog patuljka i ogromno čudovište.

- „Westwood“ je obuklo prava i za ogromno kultno filmi Ridlija Skota (Ridley Scott) – „Bladerunner“. Svi glumci su povratili da će glumiti u igri ako budu pozvani. To će biti detektivski avantura i neće se svesti na poeru za replikantima, mada će u igri biti mnoga mesta iz filma, kao zgrada korporacije Tyrell, Bradbury House ili ulica u kojoj istrebljivač ubija Zoru (baš u toku te scene). (dk)

Civilization 2



Za sve Civ-fanove radna vest: uskoro stiže *Civilization 2*. Pogled na teren će biti u 3D a ikone za upravljanje „redno vezane“ u vrhu ekrana (kao u *Transport Tycoonu*), od noviteta biće pridodato 20 jedinica (galije, padobranca, helikopteri, bojeve rakete...), 10 gradskih unapređenja (kanalizacija, letovalište, pristanište, autostrada, „narodna kuhinja“)... 11 14

svetskih čuda (Da Vinčijeva radionica, ambasada Marka Pola, Kap slobode). Postojiće mogućnost map editora, ali po svemu sudeći za sada ništa od mrežne opcije. Minimalni hardverski zahtevi podrazumevaju 8 MB RAM-a. (mv)



The Mindwarp

koš od igre *Weird Dreams* na Commodoreu 64 nismo se susreli sa tuđim noćnim morama koje ubrzo postaju i naše. U igri *Mindwarp* koristeći sinaptičku sondu, krećete se po neprijateljski nastrojenom mozgu. Struktura tog mozga je organska, promenljiva, ispunjena svazim i imaginarnim opasnostima. Neprijateljske biofizičke uređaje kontrolište kompjuter, ili ljudski predvodnici u opciji mrežnog igranja. Potrebno je osmisliti dobru taktiku i imati brze reflekse za kretanje po izvumim prolazima, nemogućim ispusima i tesnim hodnicima. (mv)

Pinball 95

Iz softverske kuće „Maxis“ (*SimAnt, SimCity, SimFarm, SimEarth, SimTower, SimOval, SimOnal*...) stiže najava za fliper (?) *Pinball 95*. Namijenjen je svim (netsrećnim vlasnicima najnovijeg Geitsovog proizvođača za preusmeravanje novčanih sredstava ogromnog broja ljudi na račun samo jednog, *Windowsa 95*. *Pinball 95* sledi novu liniju tridimenzionalnih flipera sa „nevidenom realnošću“ originala. Proizvođač najviše i mogućnost igranja četiri igrača (ma šta kažete?) i još par standardnih stvari na koje neću trošiti reči. Živi bili pa videli. (gg)



predstavlja



Creation

Iz softverske kuće „Bullfrog“ stižu nam dve originalne strategije. Radnja igre *Creation* smeštena je pod more. nekih tri stotina godina u budućnost. U borbi za nove teritorije ljudi su rešili da istraže ogromna morska prostiranja i nasele pet velikih oblasti. Kao takav balans je uspostavljen sve do mutacije određenog broja originalnih morskih stanovnika. Novonastale kreature su se pokazale krajnje neprijateljski raspoložene prema ljudskim stanovnicima mora i ozbiljno su ugrozile uspostavljeni ravnotežu. (gg)



Genewars



Druga „Bullfrogova“ igra *Genewars* je „ratna igra“ bez oružja, koja kao osnovu priče takođe koristi pojavu mutacije. Naime, nakon konfiksacije celokupnog klasičnog naoružanja bivšate prisiljeni da koristite

Goop, uređaj koji omogućava fantastične mutacije bilo kog ži-vog oblika u drugi. Da je to izuzetno moćno oružje sbravšete kada od malog plašljivog zeca budete stvorili T-Rexa. (gg)

Psychic Detective



Iz saradnje softverskih firmi „Colossal Pictures“ i „Electronic Arts“ nastala je izuzetno interesantna i veoma originalna detektivska priča urađena u stilu interaktivnog filma. Glavni junak Eric Fox poseduje natprirodne psihičke moći „čitanja“ tuđih misli i treba da razreši misteriozno ubistvo. „Ulazeći“ u misli aktera povezanih sa ubistvom, Erik će sagledati celu priču iz različitih uglova. Na vama je da sklopite slagalicu. (gg)

Beavis And Butt-Head in Virtual Stupidity



Svima koji bar povremeno imaju prilike da gledaju MTV (ili su ga gledali pre početka krajnje bezobraznog kriptovanja) ova dva imena znače originalnu i dobru zabavu. *Beavis And Butt-Head in Virtual Stupidity* predstavlja avanturu koja ne obiluje posebno komplikovanim zagonečkama, ali je zato prepuna karakterističnog buzomog humora. Igru najavljuju potpuno nepoznate firme „Viacom Newmedia“ i „Rating Pending Interactive Software“ što baš ne uliva poverenje. Ipak, za krajuju ocenu sačekajmo da *Beavis And Butt-Head* dožive i kompjutersko izdanje. (gg)



Igraj kao ČOVEK



Dosta je bilo starih kaseti, pokvarenih disketa, bagovanih kopija... Sada je tu: **SEGA**.....konzola za igranje visokog kvaliteta, izmenjivi kertridži sa više igrica (do 4), najtraženije igre iz Seginog programa, uključujući najnovije filmske hitove.....**MEGA**.....neverovatna grafika i čudesan stereo zvuk, 10 puta manja cena od ekvivalentnog PC računara, u kompletu: konzola, ispravljač, TV modulator, joystick.....**DRIVE 2**.....posebna pogodnost za Segoteke: stalno snabdevanje najnovijim hitovima, posebna pogodnost za igrače: DigiTech Segoteke sa najvećim fondom kertridža, posebna pogodnost za sve: garantovano najniže cene u Jugoslaviji!

DigiTech Biro D.O.O., Ilije Garašaniina 27, Tašmajdan, Beograd, Tel/Fax. 339 165

DigiTech
BIRO D.O.O.

Pedigre Igre

REZERVISANO ZA
OZBILJNE IGRAČE



Partija košarke ili fudbala u sred sobe bez razbijenih stvari? Vi kao glavni glumac u najmilijem filmu? Plavi jež i crv od 2 metra jači od Švarcenegera? Nemoguće ?!

Sigurno još niste upoznali Sega MEGA DRIVE 2. To je kućni sistem za igranje koji jednostavno priključuje na običan TV prijemnik. Baziran je na 16-to bitnom procesoru i omogućuje na hiljade boja istovremeno, neverovatne 3D efekte, glatku animaciju i veliku zvučnu snagu. Svaku igricu prati vooma realan stereo zvučnik, koji igranje čini još zanimljivijim. Možda je moguće?

MEGA DRIVE 2 možete igrati sami ili dvoje. Za njega postoji veliki broj kasetica koje možete kupovati, menjati ili iznajmljivati. Za rukovanje vam nije potrebno predznanje. Moguće je ?

MEGA DRIVE 2 nije igračka; to je sistem za igranje rezervisan za ozbiljne igrače.

BEASOFT



011/421-355, 429
Gospodara Vučića 162, Beograd

Radno vreme od 8 do 21 čas svakoga dana sem nedelje